
100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
595 ptas. IVA INC.
AÑO IV • Nº 32
100% JUEGOS • 100% ACCIÓN • 100% DIVERSIÓN
TOWER COMMUNICATIONS
ESTE MES:
• PINK PANTHER 2
• F/A 18 HORNET 3.0
• BUST A MOVE 2
• SABRE ACE
• THE REAP
• I-WAR
• POLITIKA
• HELLFIRE
• COSMIC FAMILY
• MEN IN BLACK
• TEST DRIVE 4
• PC FÚTBOL 6.0
• INCUBATION
• ACTUA SOCCER 2
• SHADOW MASTER
• NAPOLEON IN RUSSIA
• HUMAN ONSLAUGHT
• 2 ON 2 OPEN ICE
• ULTIM@TE RACE PRO
• BRITSH OPEN C. GOLF
• ANDRETTI RACING
• PROJECT PARADISE
MYTH
QUAKE 2
F-22 RAPTOR
F-22 DID ADF
Red Baron II
ASES DE LA AVIACIÓN
TODAS LAS NOVEDADES DE MICROPROSE
8 413042 303039 00032



AÑO IV - NÚMERO 32

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún, Luis Martínez

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain
COPYRIGHT 30-04-1998



LAS MEJORES RAÍCES

A menudo ocurre que, cuando, en cualquiera de las artes, la técnica llega tan lejos que la creación de una obra se convierte en un complejo estudio de las formas y los motivos, y su degustación en un complicado ejercicio del espíritu, surge, para relajo de los artistas y alivio de sus admiradores, alguna pieza maestra que vuelve a las raíces y marca los límites del desenfreno creador. No vamos a pretender que la programación de videojuegos sea un arte excelsa, pero sí vamos a aprovechar el símil, pues muy a menudo, dentro del mundo del software de entretenimiento, se ha producido esta situación. Todos hemos vivido algo similar cuando hemos entregado nuestro tiempo y nuestro dinero a títulos sencillos y con escasas ambiciones técnicas, pero con contenidos originales y planteamientos enérgicos.

Echemos un vistazo, pues, al panorama actual, y en seguida nos daremos cuenta de cuál es la situación, de cuál es el grado de desorden que viven los productores y cuál el de desconcierto que abruma a los usuarios. Y todo ello debido al irrefrenable desarrollo de las nuevas tecnologías. Indudablemente, se trata de algo saludable para el mercado pero, ¿realmente se realiza un uso óptimo de los avances o simplemente se los exprime sin ton ni son?

Nuestro Juego del Mes, Red Baron 2, es un título que se desmarca del resto sencillamente porque no saca provecho de la aceleración por hardware. Y, sin hacerlo, alcanza unas alturas insospechadas, una calidad que muchos otros quisieran para sí. Una vuelta, en definitiva, a las raíces. Lo cual no quiere decir, por supuesto, que los que utilicen, por ejemplo, tarjetas aceleradoras 3D y lo hagan bien, no se merezcan nuestro aprecio y alabanza. De hecho, nuestros juegos recomendados son: Myth: Fallen Lords, Quake II, F-22 Raptor y DID F-22, todos ellos títulos que aprovechan la aceleración por hardware. El mes que viene, más. ¡Hasta entonces!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.



Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.



La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.



Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).



La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.



Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.

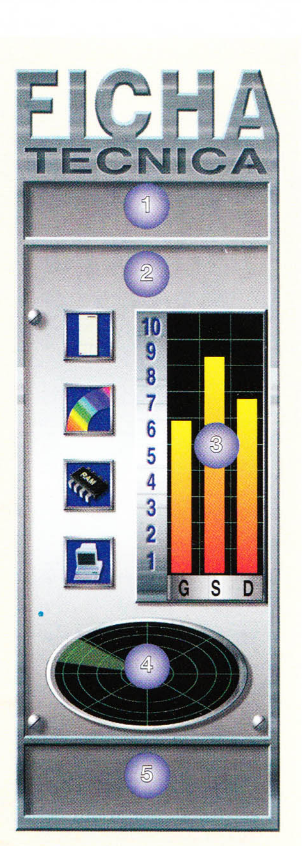

Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.



Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







Red Baron 2 es un simulador que conjuga hábilmente calidad gráfica y jugabilidad; por eso ha merecido ser nuestro juego de portada. Los primeros héroes de la aviación han renacido.

ÍNDICE

ESTE MES...



CONTENIDO CD-ROM

Un mes más el contenido de nuestro CD-ROM te logrará sorprender. Las catorce demos de este mes son impresionantes, y en ellas podrás ver el estado del panorama actual dentro del mundo de los videojuegos.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

No debemos destacar ninguna modificación habitual dentro de lanzador del CD-ROM de este mes. El motivo es que, al parecer, la aceptación general del mismo ha sido bastante buena. De todas maneras, os contestaremos a una pregunta que nos hacéis muy a menudo en vuestras cartas.

No ocurre siempre, pero muchas veces no se puede cargar una demo para tarjetas aceleradoras 3Dfx si ya hemos corrido alguna antes. Esto es debido a que la tarjeta guarda en memoria las texturas del juego anterior y no carga las del siguiente. Por eso es bueno reiniciar el equipo después de cargar dos o tres demos.





RED BARON II

Este mes os ofrecemos en el CD-ROM un espectacular vídeo en castellano que os presenta cómo es nuestro megagame de este número. Se trata de un gran simulador de vuelo, basado en los aeroplanos de la Primera Guerra Mundial. Si te gustan los simuladores, estamos seguros de que cuando veas el vídeo correrás a comprarte el juego a tu tienda habitual...





L E Y E N D A



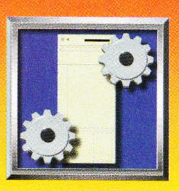
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro

MYTH: THE FALLEN LORDS



La demo del excelente programa de estrategia **Myth: The Fallen Lords**, de las compañías Bungie y Eidos, requiere ser instalada en disco duro para poder funcionar. Te permite jugar en uno de sus niveles. Tendrás que seleccionar, en las opciones, el modo de vídeo 3Dfx en caso de que cuentes con una tarjeta aceleradora de gráficos de este tipo. Nuestro lanzador te conduce hasta el instalador.



LINKS LS 98

Esta demo jugable de Links LS 98 debe ser instalada en disco duro. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el instalador de la misma. Podrás disfrutar de varios de los hoyos de la versión final y comprobarás por qué dicen de él que es el mejor juego de golf de todos los tiempos.

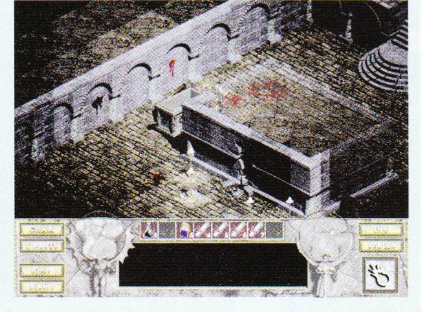




HELLFIRE



Esta excepcional actualización del juego *Diablo* introduce un nuevo personaje, así como hechizos y armas todavía más potentes. En el CD-ROM te ofrecemos un vídeo de presentación, en el que podrás ver una secuencia de introducción bastante espectacular.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

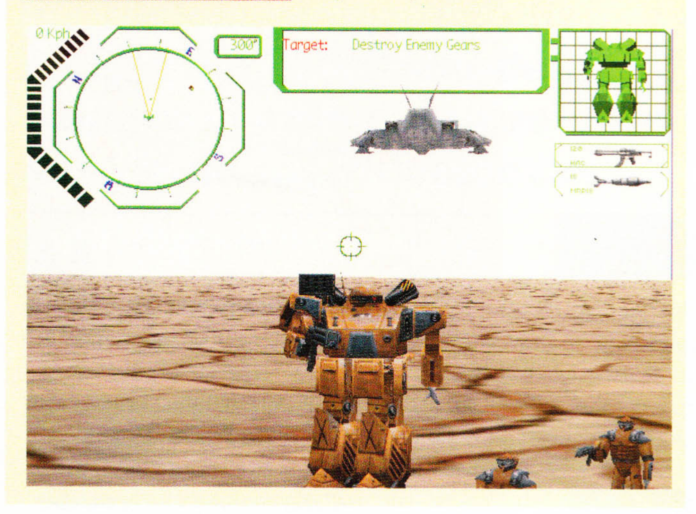
CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM

HEAVY GEAR

La nueva saga robótica de la compañía Activision viene a sustituir a la conocida serie *Mechwarrior* en el corazón de los seguidores de estos juegos. Dentro de nuestro CD-ROM te ofrecemos un interesante vídeo con algunas secuencias del juego, así como información acerca de las novedades que incluye respecto a sus augustos predecesores.





SABRE ACE

Las veteranas compañías Eagle Interactive y Virgin han unido sus fuerzas para ofrecernos un simulador que está basado en los primeros jets militares que lucharon sobre Korea. El lanzador se encargará de conducirte hasta el propio programa de instalación de la demo, la cual te permite jugar en uno de las misiones de la entretenida versión final. Los amantes de los simuladores de vuelo están de suerte, porque son muchos los productos del género que han surgido.







JONAH LOMU

Esta demo requiere aproximadamente nueve *megasbytes* de espacio libre dentro de tu disco duro C. Una vez nuestro lanzador la haya instalado, tendrás ocasión de ejecutarla desde el mismo. También accederás al programa de configuración de sonido. Podrás ver cómo se juega en un partido de rugby australiano.







TEST DRIVE 4

La demo jugable del programa **Test Drive 4** requiere ser instala dentro de tu disco duro para su funcionamiento. Nuestro lanzador de demos te puede conducir a dos diferentes instaladores: uno normal y otro especialmente preparado para tarjetas aceleradoras que posean el *chipset* 3Dfx. Elige esta última opción si es tu caso. La instalación tradicional se realiza dentro del directorio C:\Program Files\Accolade\Test Drive 4\

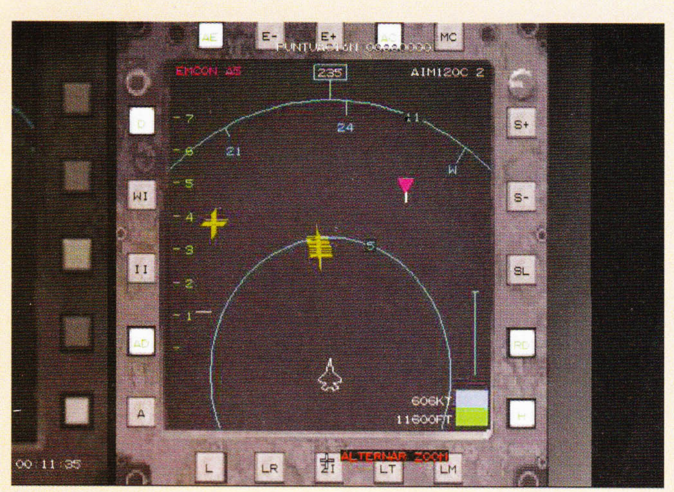




F-22 DID AIR DOMINANCE FIGHTER

Este excepcional programa de los creadores de títulos de la calidad de *F-29 Retaliator* y *EF 2000* es muy espectacular. En el interior de nuestro CD-ROM te ofrecemos un vídeo de presentación de este **F-22 DID Air Dominance Fighter**, en el que verás una secuencia de presentación espectacular, así como varias tomas del aparato protagonista en pleno vuelo.

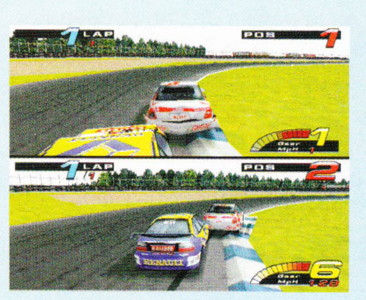


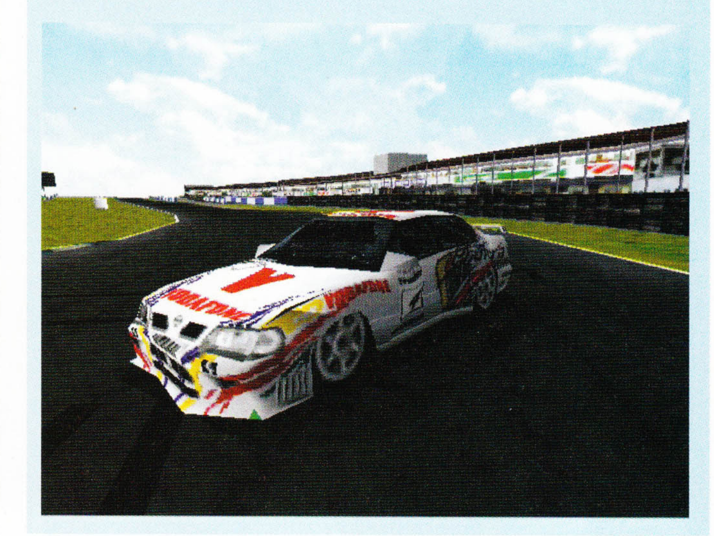




TOCA TOURING CAR

Si te gustan los juegos de carreras de coches, Codemasters ha preparado un juego muy espectacular. El lanzador te conduce hasta el instalador de la demo. Puedes seleccionar dos coches y uno de los circuitos del programa en su versión final. Si eres un afortunado poseedor de una tarjeta aceleradora, acuérdate de seleccionarla dentro del menú de opciones.







HUMAN ONSLAUGHT

Esta demo jugable del curioso programa **Human Onslaught**, de Mindscape, también conocido por ser la segunda entrega de *War Wind*, requiere ser instalada en tu disco duro. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el propio instalador de la misma. Podrás disfrutar de uno de sus excelentes niveles, donde verás cómo funciona el juego.





ARMORED FIST 2

Este vídeo te permite ver una pequeña presentación del excelente simulador de tanques **Armored Fist 2**, de la compañía Novalogic, experta en este género. Estos gigantescos tanques podrán ser controlados por ti en su versión final. Un juego que entusiasmará a los aficionados a las simulaciones más especiales.





CONTENIDO CD-ROM



POLITIKA

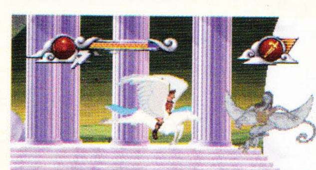
Basado en la novela de intriga del autor norteamericano Tom Clancy, este programa nos propone controlar estratégicamente los designios de Rusia tras la supuesta muerte del dirigente Boris Yeltsin. Dentro del vídeo de presentación que contiene nuestro CD-ROM puedes ver cómo es este juego en su aspecto exterior.

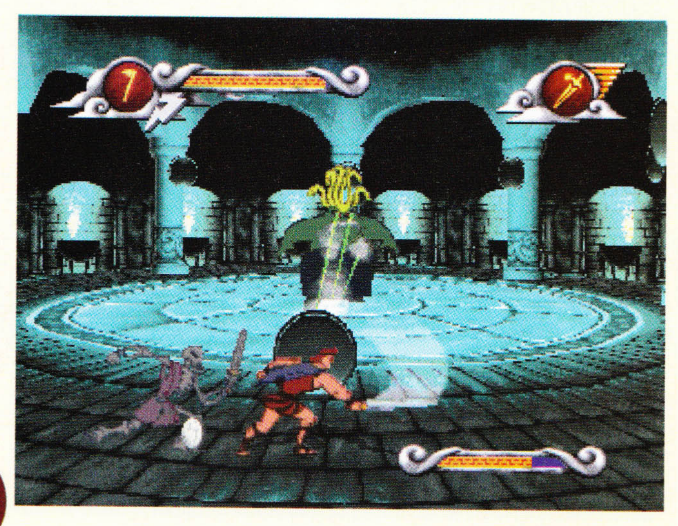




HERCULES

Esta demo requiere unos dieciséis megas de espacio libre en tu disco duro C. Una vez nuestro lanzador la instale, podrás ejecutarla desde el mismo. Podrás ver la presentación del juego, así como jugar en la fase del cíclope. Hemos de reconocer que Disney Interactive ha hecho una gran conversión de la película.





INCUBATION

La cuarta entrega de Battle Isle ha variado bastante respecto a los comienzos de la saga, como podrás comprobar con esta interesante demo. Ésta debe ser instalada desde nuestro lanzador, y una vez la ejecutes te da la posibilidad de elegir entre modo normal o 3Dfx, en caso de que dispongas de una tarjeta adecuada.







FIFA SOCCER 98

La demo del fabuloso simulador de fútbol **Fifa Soccer 98**, hasta el momento el mejor en su género, es jugable desde el interior del CD-ROM, y detectará si posees una tarjeta 3Dfx para mejorar sus gráficos durante el partido. El juego te permite ver las opciones y los diferentes equipos, pero sólo podrás jugar por un tiempo reducido con los equipos nacionales inglés e italiano. Si aún no lo tienes, debieras comprártelo...





Actualiza
tu tarjeta de sonido
y saca partido del cambio
Busca las bases de esta promoción en el interior
de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción! ¡Únete a Creative®!

¿Estás *fuera* de *juego?*

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros. ¡No te reconocerás ni a ti mismo ni a tu PC!

¡Y te lo decimos en serio!



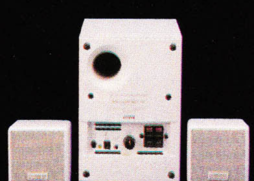
Sound Blaster AWE64 Gold
Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.



Kit Actualización PC-DVD Encore
Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.



Graphics Blaster Exxtreme
Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.



SoundWorks CSW200
Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC



Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.
Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre.......... Apellidos..........
Dirección..........
Código Postal .... Población..........

PCPLAY/JUEGO



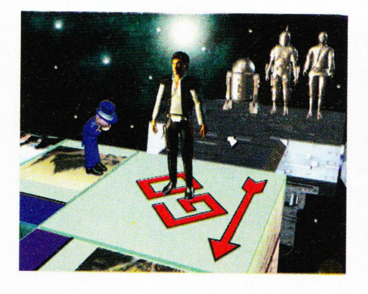
HASBRO INTERACTIVE

Este sello, fundamentalmente dedicado al desarrollo de juegos de mesa, hace estelares apariciones en el mundo de los videojuegos. Ya nos sorprendió con el magnífico *Monopoly*, que incluso conquistó nuestro podio, y ahora nos hará pasar gratos momentos con sus nuevos títulos.

Distribuidos por la compañía Electronic Arts, entre ellos se encuentran **Risk**, **H.E.D.Z.**, **Battleship**, **Boggle**, **Frogger 3D**, **Beastwars** y el espectacular **Monopoly Star Wars Edition**. Todos ellos son grandes promesas dentro de sus respectivos géneros.









RISING LANDS

Confirmando que el género de la estrategia se encuentra en uno de sus mejores momentos, nos llega este nuevo producto, muy en el estilo de clásicos de la talla de *Warcraft*. Después de una desastrosa hecatombe mundial, los seres humanos deben luchar por la supervivencia en un título muy entretenido que se desarrolla desde un punto de vista cenital.





REAH

Entretenida aventura con fuertes tintes de arcade que combina con sabiduría lo mejor de alguno de nuestros clásicos, como *Myst* y *Riven*. Lo más destacado del juego, por lo que nos ha llegado, son los gráficos con que han dotado el desarrollo, en el que te vas a tener que enfrentar a numerosos *puzzles* para salvar tu "pellejo".



EDUCATIVOS UBI SOFT

Ubi Soft nos ofrece seis títulos de su serie Ubi Kids, dirigida a los más pequeños de la casa. Se trata de un terreno en el que esta compañía de raíces francesas se mueve con seguridad, pues lleva muchos años produciendo títulos de este tipo.

El primero de ellos es **¡Música, maestro!**, un programa multimedia en el que inician a los neófitos en el estudio de la delicada flauta dulce. Se trata de un entretenido viaje a los cuatro puntos cardinales que hará más ameno el aprendizaje de este hermoso instrumento, así como de los rudimentos de solfeo.



El divertido personaje Rayman es el centro de los otros cinco títulos que nos ofrecen. En primer lugar te mostramos dos productos con los que podrás aprender inglés de forma muy sencilla e intuitiva, a la par que divertida. Uno de ellos está dirigido a principiantes y el otro a usuarios con un nivel intermedio y avanzado.

Los otros tres productos que introducen en el mercado, también con el personaje Rayman como entretenido señuelo, son tres juegos de plataformas con un importante contenido educativo. Dirigidos cada uno a niños de 6, 7 y 8 años, poseen multitud de ejercicios de matemáticas y lenguaje, que el niño tendrá que resolver para poder avanzar en el juego. Ideal para los más pequeños.



CUENTOS TERRAGLYPH

Arcadia distribuye en nuestro país tres divertidas aventuras basadas en clásicos cuentos populares, conocidos por todos nosotros y adaptados a las circunstancias.

Se trata de **Hansel & Gretel y el Castillo Encantado**, **Buster y las Alubias Mágicas** y **Rumpelstiltskin y el Laberinto de los Perdidos**. Conocemos el contenido de estos cuentos, lo que nos puede ser de gran ayuda para llevar a buen término las videoaventuras.

Aunque en principio está más bien dirigido a los más pequeños, más de uno podrá disfrutar con él, eso sí, como un enano.







BREVES

GUILLEMOT Y 3DFX II

La empresa francesa Guillemot ha llegado a un acuerdo con VooDoo Graphics, responsable del *chipset* 3Dfx. Será una de las primeras compañías que comercialice una tarjeta que contenga el futuro 3Dfx II. Probablemente se trate de una tarjeta independiente: tarjeta gráfica y aceleradora en uno.

WINGS OF DESTINY

La compañía Pygnosis se mete de lleno en el mundo de la simulación de vuelo en este título, cuyo nombre se asemeja al de la película tridimensional de Jean-Jacques Annaud. Sin embargo, se basa en un periodo de tiempo algo más moderno, la Segunda Guerra Mundial.



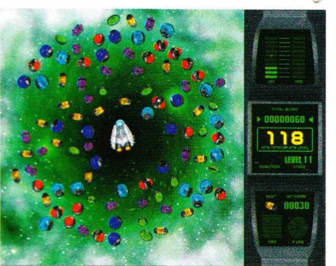
SYYRAH

COMPAÑÍA: SUNSOFT ● DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

Este mes comenzamos esta sección con un extraño y exótico programa llamado **Syyrah**. Programado por la compañía Sunsoft, se trata de una peculiar mezcla de *puzzle* y arcade que resulta muy entretenida de jugar.

Nuestra misión consiste en controlar una pequeña nave que debe acabar con los extraños artefactos de colores que aparecen en pantalla. Tenemos dos posibles vistas, desde dentro de la cabina, o desde fuera de la nave en perspectiva cenital.











BALLS OF STEEL

COMPAÑÍA: GT INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE

Una oleada de *pinballs* viene en camino y muy pronto tomará por asalto nuestro mercado. Al programa *Addiction Pinball* de Team 17 (compañía responsable de títulos como *Worms*), debemos añadir ahora este entretenido *Balls of Steel* de GT Interactive.

Se trata de un juego al estilo más clásico del género, es decir, con tableros vistos desde arriba, que se mueven en pantalla según la posición a la que se encuentre la bola. El programa cuenta, por lo demás, con varios tableros y, aunque ninguno de ellos es muy original, resultan bastante espectaculares.





LONGBOW 2

COMPAÑÍA: JANES ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Si *Apache Longbow* de Janes, resultó ser un soplo de aire fresco para el mundo de los simuladores de vuelo de helicópteros, esta segunda entrega nos las promete aún mejores. Los gráficos, sobre todo en las vistas externas, son de lo mejor que hemos podido ver hasta este momento. Si a esto le añadimos la enorme cantidad de opciones que suelen incluir los señores de esta compañía en sus productos, estamos seguros que os gustará. No lo perdáis de vista.



FLIGHT UNLIMITED II

COMPAÑÍA: LOOKING GLASS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La primera entrega de este juego de la veterana compañía Looking Glass Technologies demostró ser un auténtico bombazo en su época. Sus gráficos eran francamente increíbles y, aunque necesitaba bastante equipo para correr decentemente, se trató de un gran juego. Esta nueva entrega utiliza, cómo no, la potencia que proporcionan las nuevas tarjetas aceleradoras 3D, por lo que hemos de suponer que el problema de los requerimientos habrá sido solucionado. Eso sí, la espectacularidad es la misma.



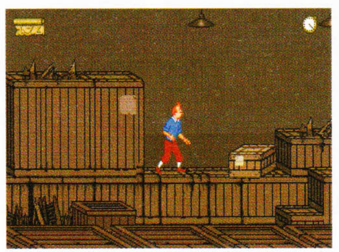
TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL

COMPAÑÍA: INFOGRAMES ● DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

Los amantes de los arcades de plataformas al estilo de los que poblaban consolas caseras como Super Nintendo o Sega Mega Drive quedarán encantados con este programa de Infogrames. Se trata de la secuela del juego *Tintín en el Tíbet* y sigue su mismo funcionamiento. Debemos controlar al aguerrido personaje creado por la imaginación de Hergé en su lucha por descubrir los misterios de un templo del Amazonas.









JOINT STRIKE FIGHTER

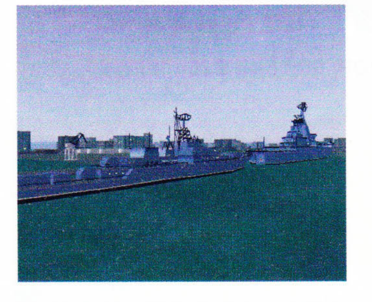
COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

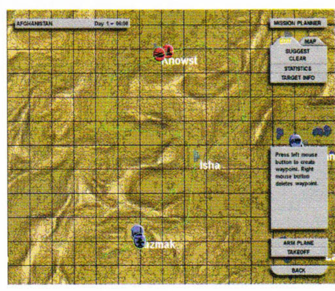
El mundo de los simuladores de vuelo y sus aficionados está revolucionado, como demuestra el elevado número de simuladores que comentamos en este número. Si **Joint Strike Fighter** de Eidos causa el mismo revuelo en España que en otros países, estamos seguros de que será el gran éxito de la próxima temporada. Gráficamente no sólo es espectacular, sino que además sus programadores han aprovechado completamente la potencia de los nuevos equipos y aceleradoras 3D para crear efectos nunca antes visto en un juego de este tipo. Actualmente están en fase de postproducción, por lo que puede que tengas el juego en las tiendas cuando leas estas líneas.













PREVIEW

PRO PILOT

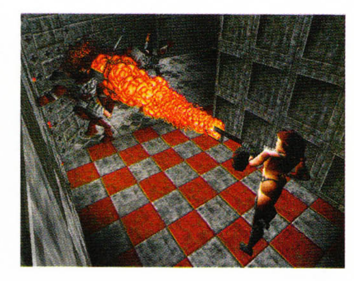
COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Según la prensa especializada norteamericana, este **Sierra Pro Pilot** de Sublogic es el mejor rival de *Flight Simulator* en el mundillo de los simuladores de vuelo de aparatos comerciales. Gráficamente es muy parecido al programa de Microsoft, aunque incluye opciones que resultarán muy interesantes para los que siguen este tipo de productos. Seguro que ya lo podéis encontrar en las tiendas.









DEATHTRAP DUNGEON

COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Este juego de la compañía Eidos, que últimamente saca a la luz un producto tras otro, es una especie de *Tomb Raider* con un ambiente medieval.



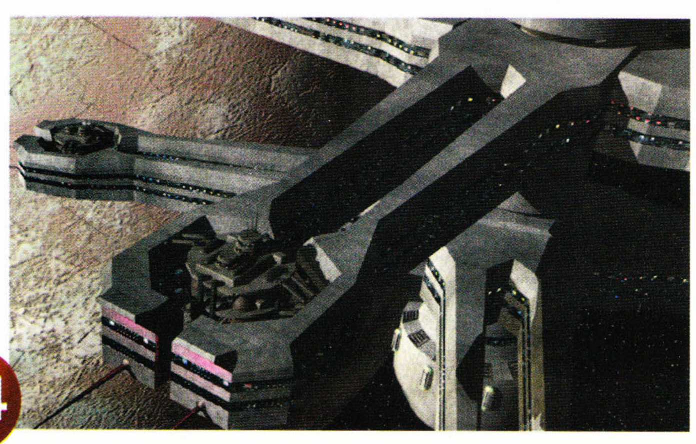
Sus programadores (el antiguo sello Domark), llevan más de tres años trabajando en su desarrollo. El programa te permite elegir entre dos aguerridos luchadores (uno femenino, estilo Lara Croft, y otro masculino) a la hora de enfrentarte al desarrollo de esta tenebrosa mazmorra. Los gráficos están completamente diseñados a base de polígonos, por lo que una aceleradora 3D se hace necesaria, si no imprescindible.

PAX IMPERIA

COMPAÑÍA: THQ ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Para los amantes de la estrategia económica espacial, nada mejor que este curioso **Pax Imperia**. Es otro de los productos que esperábamos desde hace bastante tiempo y por fin nos llega. Aunque gráficamente no parece muy espectacular, espera a bajar a la superficie de los planetas, o a ver algunas de las animaciones. Tu impresión cambiará de forma radical.







JACK NICKLAUS 5

COMPAÑÍA: ACCOLADE ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Bastante prisa se han dado los señores de la compañía Accolade en ofrecernos la quinta entrega de su simulador de golf, sobre todo si tenemos en cuenta que la anterior llegó a nuestro país hace sólo seis meses.

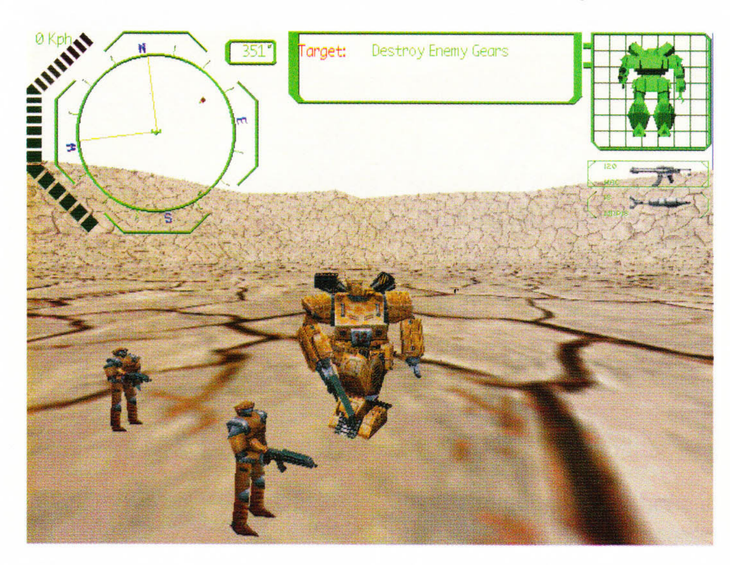
Protagonizada, como siempre, por el clásico jugador Jack Nicklaus, ha mejorado bastante en el aspecto gráfico, aunque a muchos les parecerá peor que el gran *Links LS*. De todos modos, habrá que jugarlo para ver el resultado final.

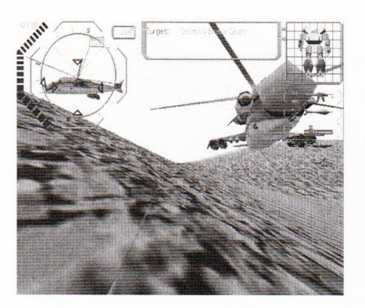
HEAVY GEAR

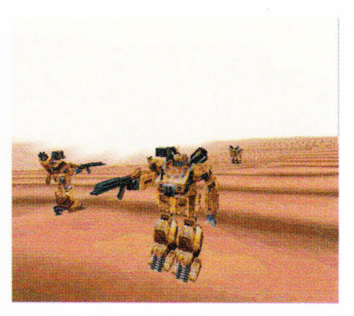
COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

A pesar de perder la licencia de los *Mechwarriors* de Fasa, los señores de Activision siguen en su línea de ofrecer simuladores basados en gigantescos androides metálicos de combate.

El sistema de juego es bastante parecido a los *Mechwarrior*, pero gráficamente introduce el uso de tarjetas aceleradoras 3D, como está de moda, con lo que mejora bastante respecto a anteriores entregas.

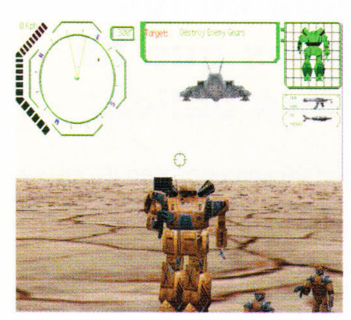


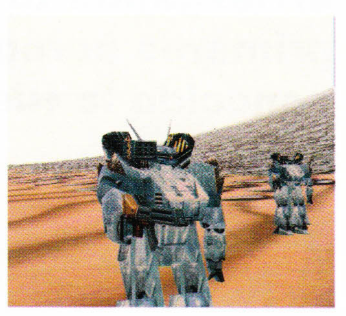


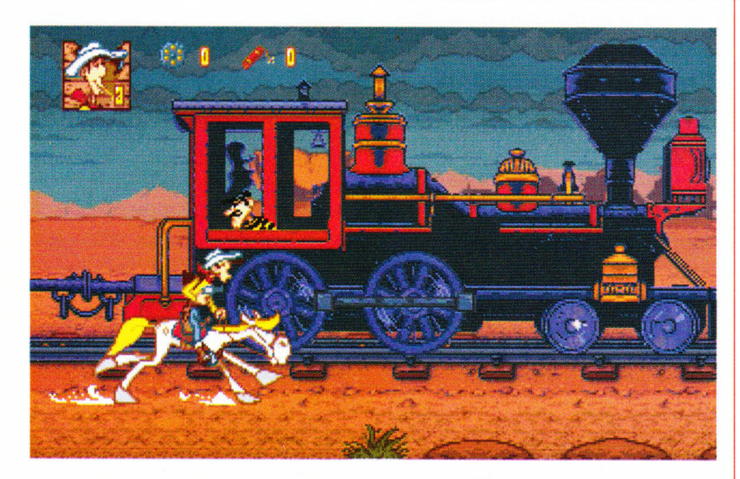


Como siempre, han mantenido las espectaculares secuencias que aparecían dentro del modo campaña y, aunque se echa de menos alguna que otra opción más, se trata de un juego bastante agradable. Ideal para fanáticos de los programas de este género.







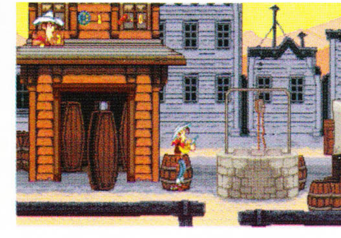


LUCKY LUKE

COMPAÑÍA: INFOGRAMES ● DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

Si antes hemos hablado de *Tintín en el Templo del Sol*, ahora le toca el turno a otro clásico del cómic: Lucky Luke. En este arcade de plataformas, al más puro estilo de los clásicos de consola, controlarás al vaquero más aguerrido del Lejano Oeste, en su lucha por desfacer entuertos a punta de pistola.



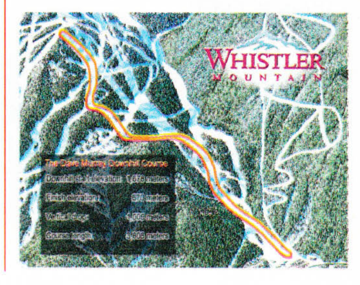


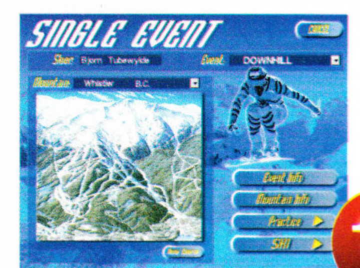
SKI RACING

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Sierra continúa su serie Front Page Sports con un curioso simulador de ski. Controlas un esquiador en cualquiera de las diferentes modalidades de este deporte. Gozarás de unos fantásticos gráficos si cuentas con aceleradoras 3D. Como podrás comprobar por las fotos que acompañan este texto, es muy espectacular, sobre todo en lo que se refiere a las vistas externas.







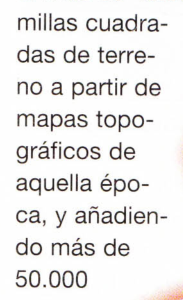


RED BARON II

Esta excelente segunda parte te permitirá, una vez más, mostrar tu valía como piloto, arriesgando tu vida en los primeros aeroplanos que ha conocido la Historia bélica.



Apenas había nacido el fascinante mundo de los aeroplanos cuando estalló la Primera Guerra Mundial, allá por 1914. Sin embargo, se trataba de un arma nueva y muy útil que muy pronto se volvió imprescindible. Los primeros pilotos eran héroes, sin importar en qué bando militasen, que se jugaban la vida en cada vuelo, subidos en unos aparatos que a estas alturas parece que no eran capaces de mantenerse en el aire.



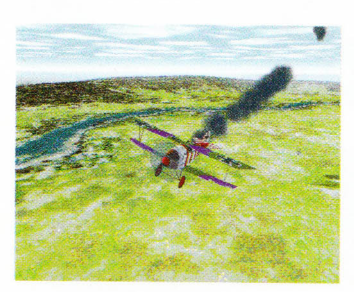
Fue una época en la que se forjaron muchos mitos. El que con más fuerza nos ha llegado es el del barón alemán Erich von Richthofen, conocido como el Barón Rojo, que demostró valor y entereza inigualables. De él tomó nombre la primera parte de este producto, allá por finales de la década de los ochenta, y de él viene el nombre de este **Red Baron II**.

Ambas partes han sido diseñadas por Dynamix, el equipo de Sierra especializado en simuladores de todo tipo. Si bien la primera entrega alcanzó un gran éxito, estamos seguros de que ésta incluso la superará. Tres años han tardado en acabar este producto, y han implicado en ello a Gary Stootlemyer, el creador de *Falcon 3.0*.

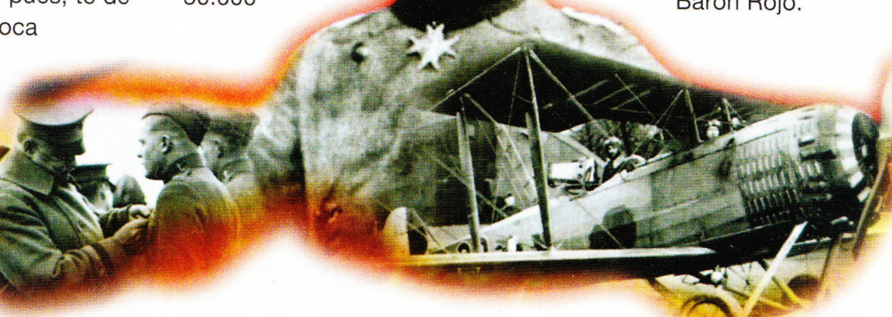
Red Baron II, pues, te devuelve a una época donde el hombre y la máquina eran una misma cosa y dependían más de la habilidad y de la suerte que de los ordenadores de los avanzados cazas de combate de hoy en día. Así que olvídate de sofisticados aparatos y controles: en esta ocasión sólo contarás con la palanca de tu avión para convertirte en el as de los cielos. Con tu aeroplano casi de juguete deberás enfrentarte a furiosos combates entre las nubes, recorriendo la zona occidental europea.

Ésta ha sido perfectamente detallada por los señores de Dynamix, modelando fielmente más de 40.000 millas cuadradas de terreno a partir de mapas topográficos de aquella época, y añadiendo más de 50.000 objetos a los mismos: casas, puentes, vías férreas... Te podrás enfrentar a este enorme escenario en más de una docena de tipos de misiones, en las que se implican los cuatro ejércitos de aquella contienda. Podrás volar en misiones individuales o seleccionar el modo campaña, en el que sigues el curso de la Historia. Podrás seleccionar el bando aliado (franceses e ingleses) o a los mismísimos alemanes, entre ellos, por supuesto, al Barón Rojo.











Para ello cuentas con más de cuarenta extraordinarios aviones, con veintidós aeroplanos representados hasta el último detalle, los cuales poseen un increíble sistema de Inteligencia Artificial. Este aspecto ha sido bastante cuidado por Sierra, y han creado el sistema ACE AI, que recrea las habilidades y características de los pilotos de aquella época gracias a datos históricos sacados de archivos y bibliotecas, así como las propiedades del aeroplano y el aspecto físico del entorno real.

Además, por si te consideras un mal piloto, es posible modificar en el panel de opciones los diferentes grados de realismo. Si optas por lo fácil, puedes hacer que los rivales sean unos auténticos necios o dotar de invulnerabilidad a tu endeble avión. Si prefieres la dificultad máxima, los contendientes serán unos verdaderos ases de la aviación y te verás afectado incluso porque tus ametralladoras se queden atascadas en pleno combate.

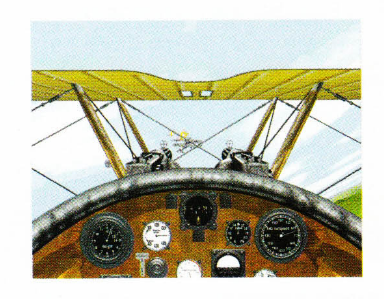
El control, como podrás suponer, es bastante sencillo, al tratase de aviones de la Primera Guerra Mundial. Nada de complicados botones y mandos, sino dos o tres botones para lanzar bombas y acelerar el tiempo. Claro que, si seleccionas modo de vuelo real, ya no será tan fácil sin un buen *joystick*.

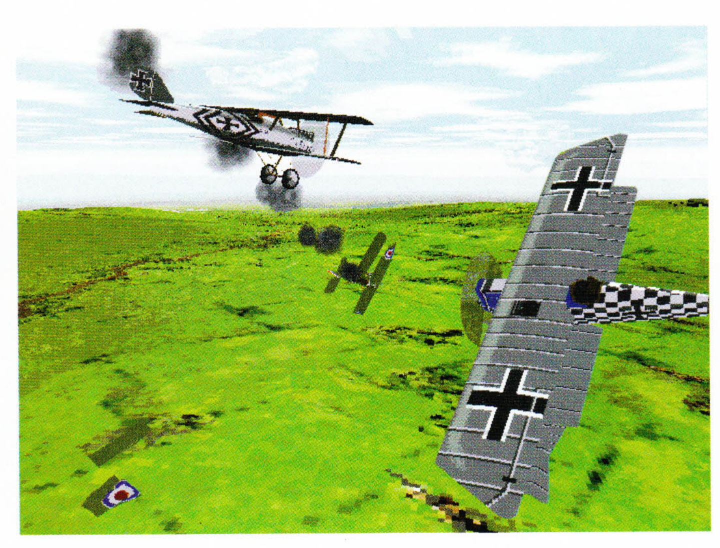


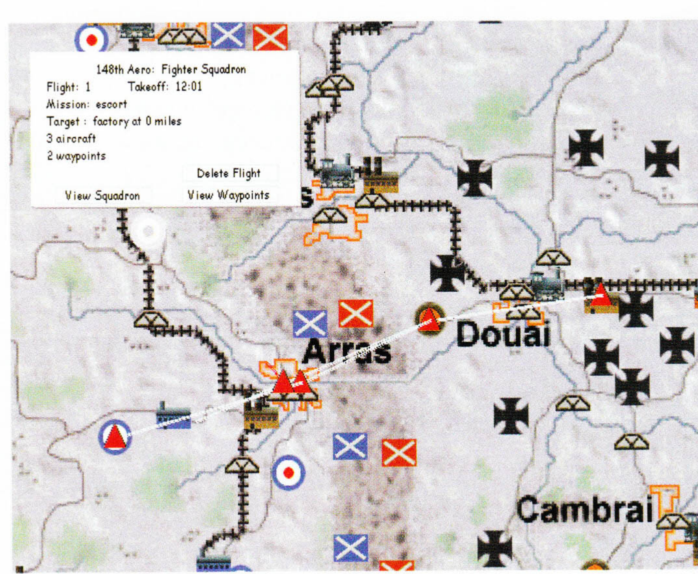


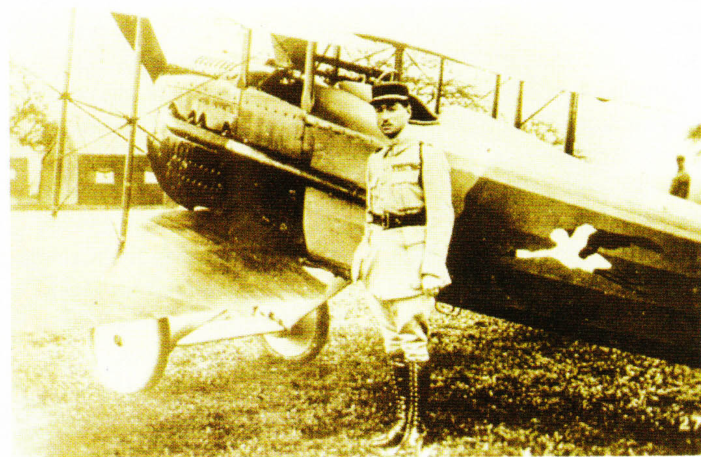
Hablando de *joysticks*, si cuentas con un Sidewinder Force Feedback Pro de Microsoft, gozarás plenamente con este juego, ya que ha sido optimizado para ese periférico. Es toda una gozada disparar o sentir los movimientos bruscos que realiza el *joystick* al hacer una maniobra inadecuada.

Y ahora le toca el turno al apartado gráfico. Dynamix ha creado su revolucionario motor 3Space 2.0 para dotar de pleno realismo al juego, y lo ha conseguido. La primera vez que veas el programa quedarás un poco desilusionado, ya que visionar la cabina del piloto y unos escenarios no muy repletos de gráficos no suele ser muy agradable. Pero cuando comiences a cambiar de cámara (las habituales: externas, de seguimiento, al lanzar una bomba sobre un objetivo...) o cuando visites un pueblo o vueles por debajo de un puente, tu opinión cambiará radicalmente.

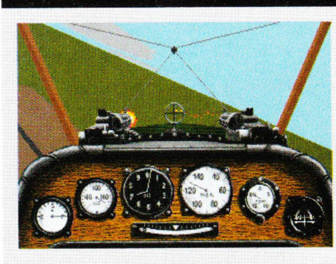








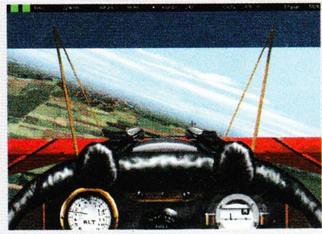
ALTERNATIVAS



RED BARON
Dynamix/Sierra•Coktel Educative
Primera entrega de esta excepcional saga.



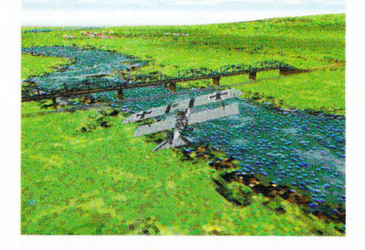
WINGNUTS
Rocket Science•BMG
Un juego de aviones antiguos en formato película.



FLYING CORPS
Empire•Arcadia
Otro juego parecido a la saga Red Baron.

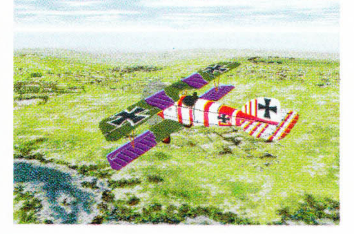
Todo está perfectamente diseñado, y aunque se echan de menos las consabidas aceleradoras 3D, uno comienza a preguntarse por qué, si los señores de Sierra





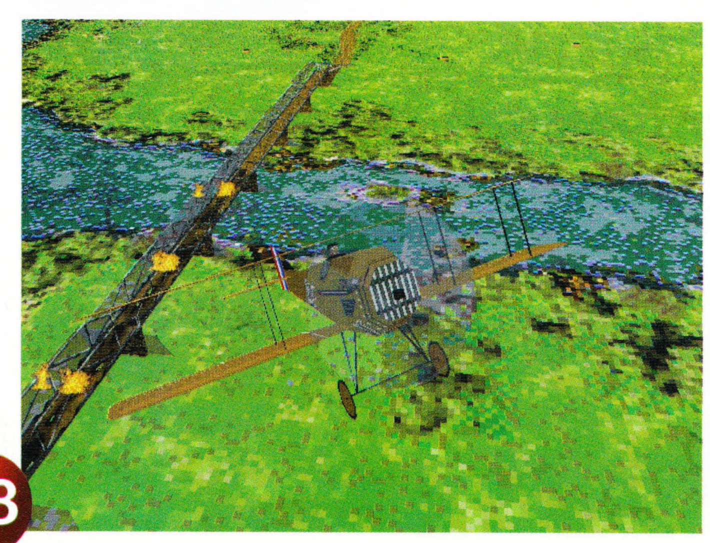
han realizado un excepcional trabajo sin recurrir a ellas, el resto de programadores que sí lo hacen generan algunas "patatas lúdicas" como las que estamos viendo últimamente. La técnica sólo adquiere pleno sentido cuando es utilizada con cierto sentido. Por cierto, cuando elijas una cámara externa fíjate en el excepcional grado de detalle alcanzado en tu avión.

Para acabar con el apartado gráfico, destacar los excelentes diseños de los diferentes menús de opciones y modos, con animaciones en movimiento, así como el "previsualizador" de aeroplanos, construcciones y elementos. Éste te permite ver todos y cada uno de los objetos del juego, así como rotarlos y



moverlos a tu antojo. Lo único recriminable es que la animación del principio, aunque buena, sea tan corta.

En el juego está tan bien integrado el sonido que te quedarás asombrado. Un ejemplo: en ocasiones serás capaz de escuchar cómo las balas perforan tu nave, destrozando madera y desgarrando tela, mientras percibes un lejano sonido de campanas de un pueblo cercano si tu motor no está excesivamente revolucionado. Si a esto le añades las explosiones de los bombardeos, los disparos de los antiaéreos y la increíble banda sonora ambientada con la música de aquella época, te encuentras ante uno de los títulos con mejor apartado sonoro de los últimos tiempos.

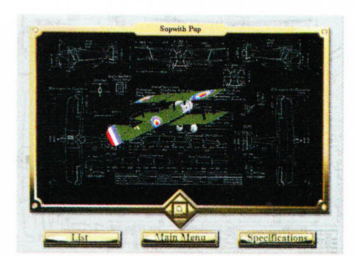


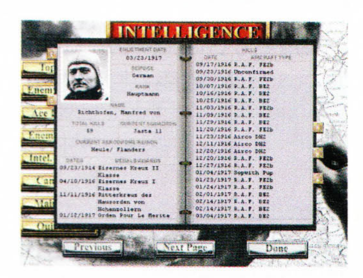
Para abordar la última parte del artículo, no podíamos dejar de hablar de uno de los apartados que han variado la forma de jugar de un alto porcentaje de los aficionados a los videojuegos de PC: Internet. Como no podía ser menos, los señores de Sierra han habilitado un *metaserver* para que cualquier poseedor del CD original se pueda conectar al mismo. Una vez allí, podrás jugar contra miles de usuarios de todo el mundo en una furiosa lucha en los cielos de la Bretaña francesa.

Se trata de una de las opciones más entretenidas del juego y, aunque han reducido un poco el nivel gráfico para ganar velocidad, se mantiene el mismo espíritu. Además, al conectarte, el servidor te indica si ha aparecido algún parche nuevo para el programa.

Finalizamos comentando que, además de los diversos modos de juego antes mencionados, el programa incluye un útil editor de misiones que te permite crear tus propias incursiones en territorio enemigo, así como un precioso editor gráfico con el que podrás modificar los aviones a tu gusto. Te permite dibujar con él o importar lo que hayas creado con cualquier programa gráfico.

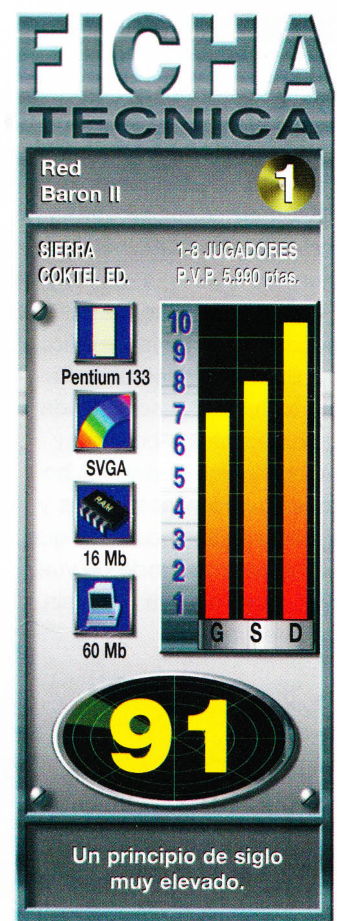






Si todo lo anteriormente dicho lo conjugamos en un CD-ROM, lo agitamos y mezclamos como tan sabiamente han hecho los señores de Sierra, obtendremos un excepcional juego que, aunque pueda asustar en principio por no contar con unos gráficos especialmente espectaculares, nos sitúa en un señor producto en lo referido a jugabilidad. Imprescindible para amantes de las alturas.

D. GOZALO



CREA UN NUEVO MUNDO

Traducido al castellano

RISING LANDS

Unidades militares originales (asesinos, osos de la guerra, globos aerostáticos, alas delta, etc.)

Administra la economía y las relaciones diplomáticas. Más de 70 inventos diferentes.

Enfréntate a la Cofradía de los Asesinos, a las Bestias de las Sombras y a otros clanes nómadas.

Increíble diseño basado en un mundo fantástico.

PC CD-ROM
Versión Castellano

MICROÏDS
http://www.microids.com

Con Rising Lands tienes el poder para cambiar el mundo. Dirigiendo una pequeña banda de supervivientes del gran holocausto, tu misión será crear una nueva civilización y hacerla florecer. ¡Pero, cuidado! Otros clanes adversarios intentarán frenarte. El futuro está en tus manos.

Más información, Demo y Foro de Debate:
http://www.friendware-europe.com

Distribuye:



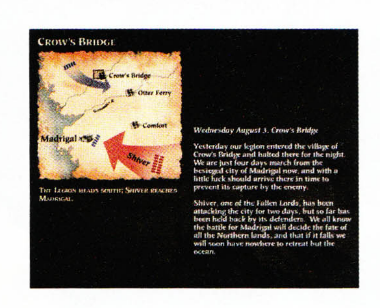
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Las fuerzas del mal están dispuestas a tomar los últimos reductos de hombres libres. Sólo un héroe como tú podrá impedir que consigan sus abyectos objetivos.

MYTH: THE FALLEN LORDS

Desde hace bastante tiempo el mundo de los juegos de estrategia era una sucesión sin fin de de clones de *Command & Conquer*... Gracias a Dios, los señores de Bungie han puesto algo de luz en este oscuro túnel con un título impresionante: **Myth**. Hace ya bastante tiempo que seguimos de cerca este título y su evolución ha resultado increíble. A pesar del resquemor inicial debido al *bluff* que resultó ser el anterior juego para PC de los chicos de Bungie, *Marathon 2* (ni punto de comparación con la excelente versión de Mac), este título ha demostrado por qué se ha convertido en el gran éxito de los últimos tiempos en Estados Unidos.

Con el sobrenombre de **The Fallen Lords**, este programa te lleva a un mundo en



el que debes sobrevivir luchando una batalla, perdida de antemano... contra muertos vivientes. Tú dirigirás las Fuerzas del Norte contra la terrible opresión de los Fallen Lords, una casta de terribles generales-magos que están devastando tu tierra con sus legiones de *zombies* y bestias inmundas. La compleja historia, narrada por uno de tus combatientes, te conducirá a uno de los juegos más divertidos de los últimos tiempos.

RECOMENDADO

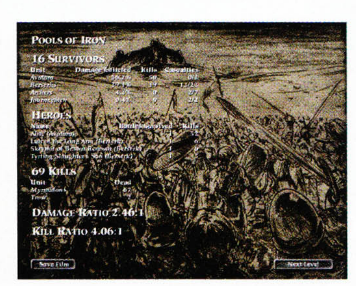
Te enfrentarás en 25 terribles niveles que te mantendrán ocupado bastante tiempo. Pero lo mejor de todo es que podrás jugar por Internet a través del servidor de Bungie, con lo que este producto es una excelente inversión.

Gráficamente el juego es increíble, como podrás comprobar por las fotos que acompañan a este artículo. **Myth** es el primer programa de estrategia en tiempo real que cuenta con un entorno 3D verdadero. Hay muchos títulos que cuentan con entornos 3D, pero en este juego se marca plenamente la diferencia. Así, podrás manejar las cámaras a tu antojo, moviéndote por todo el mapa, girándolo y acercando o alejando el *zoom* según tus intereses. Si a esto añades que cada mapa de **Myth** ha sido recreado con el mayor lujo y número de detalles, tienes un juego espectacular. Además, efectos como la lluvia (cuyas gotas rebotan en el agua), la nieve y los barrizales (con las pisadas que dejan nuestras tropas en ellas) o el humo y las espectaculares explosiones (las cuales dejan huella en el entorno) son francamente impresionantes.

Por si fuera poco, los señores de Bungie se han "currado" también el tema de la física; el comportamiento de las flechas que lanzan tus arqueros, las bombas de los enanos o la sangre que esparcen los enemigos al ser destrozados, ha sido perfectamente estudiado, y todo ello es generado en tiempo real y mantenido en pantalla.









También hay que destacar las excelentes animaciones que encontrarás al principio del juego y cuando atravie-sas por ciertas fases. Están realizadas por un estudio de animación canadiense deno-minado Canuck Creations, y hay que reconocer que han logrado un excelente trabajo. Es una lástima que estén en modo entrelazado y no podamos disfrutar plena-mente de ellas.

No podíamos dejar aparte el sonido, el cual es exquisito. Aunque se echa de menos alguna melodía más, siempre resulta muy agradable perci-bir los cantos de los pájaros y el susurrar del viento, así como las explosiones, los choques de espadas o los sil-bidos de las flechas al caer sobre el enemigo.

Hasta aquí todo bien. Claro que te preguntarás el motivo por el cual no es **Myth** el juego del mes, después de demostrar todas sus belda-des. Esto se debe a varios puntos negativos que no afectan especialmente al resultado final, pero que le restan puntuación. El primero es que para disfrutar plena-mente de toda su capacidad gráfica debes contar con una tarjeta 3Dfx. En cambio, el resto de tarjetas 3D no son



soportadas mediante DirectX 5, como ocurre en otros jue-gos, cerrando parte de mer-cado al programa.

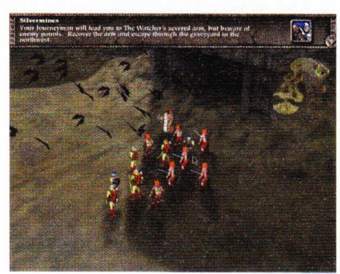
El segundo es que en el modo para un solo jugador se han olvidado que a mucha gente le gustaría poder utili-zar a los malos. Debieran pues, haber diseñado dos modos campaña (buenos y malos), aunque para ello tuvieran que reducir en algu-na medida el número de nive-les del mismo. También se echa de menos un editor de niveles, aunque imaginamos que en su día sacarán algún disco de datos.

Otro fallo, siempre entre comillas, es que si salvas un nivel avanzado tardará siglos en restaurarse: el ordenador sitúa exactamente en el mismo sitio todas las gotas de sangre, esqueletos y explosiones que hubieras dejado en tu camino antes de salvar. De este modo el pro-ceso se ralentiza bastante cuando el número de unida-des es elevado.



Para finalizar con los aspectos negativos, destacar su dificultad. Personalmente he logrado acabar el juego en modo Tímido (el más senci-llo), pero con sudores fríos debidos al terrible esfuerzo que han tenido que soportar mis neuronas al enfrentarme a la máquina. Ésta juega demasiado bien. Aunque todos los escenarios tienen su truco, estarás días delante de la pantalla buscando la solución. No te digo ya lo que ocurre con más dificultad...

De todos modos, estás ante uno de los mejores jue-gos de estrategia de los últi-mos tiempos. Si además tie-nes conexión a Internet, no te olvides de conectarte para jugar contra otros usuarios: es en este modo donde dis-frutarás realmente con él, co-mo suele ocurrir últimamente



con los juegos preparados para multijugador. Quizá algunas personas se quejen de que pueda resultar dema-siado sangriento y macabro, pero siempre se puede des-conectar esto en el menú correspondiente.

D. Gozalo









ALTERNATIVAS



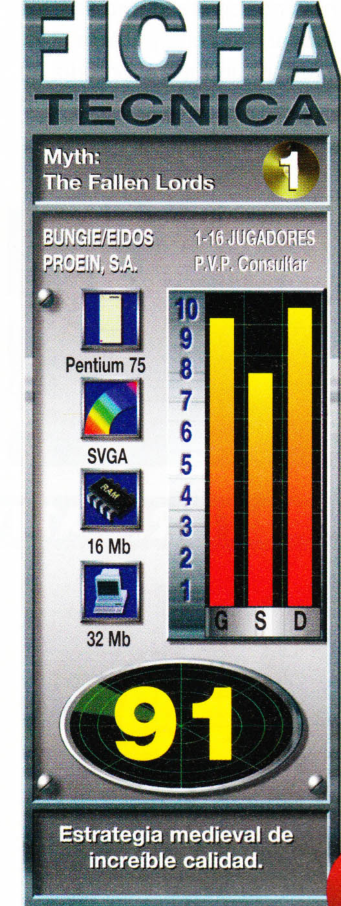
LORDS OF THE REALMS 2
Sierra•Coktel Ed.
Estrategia medieval con batallas menos sangrientas.



WARCRAFT 2
Blizzard•Ubi Soft
Clásico entre los clásicos de la estrategia medieval.

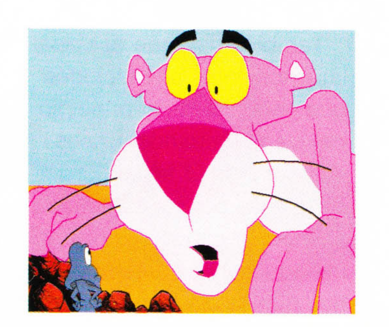


H. OF MIGHT & MAGIC 2
New Computing•Proein, S.A.
Un excepcional programa, con batallas de otro tipo.





PINK PANTHER 2: ABRACADABRA ROSA



En esta ocasión os presentamos un título dirigido a los más pequeños de la casa. Su protagonista es la simpática Pantera Rosa que, como de costumbre, está metida en un buen lío.

De la mano de Wanderlust nos llega una nueva aventura de la entrañable Pantera Rosa. Se trata de un juego dirigido a niños de 6 a 11 años que no pretende más que divertir a los más pequeños y, de paso, enseñarles algo de geografía e historia. Al escuchar esto cualquier niño podría huir despavorido, pero no hay que preocuparse. Sin duda alguna, es más un videojuego que un programa educativo en el sentido más estricto.

Nuestra amiga de color de rosa se verá envuelta en una historia repleta de viajes, humor, fantasía y magia. Nathan, un joven aprendiz de mago, convierte por error a una inocente niñita en un horrible monstruo.

El único ser que puede ayudarle es, por supuesto, la Pantera Rosa. El juego consiste en dirigir a este personaje a través de los distintos escenarios para conseguir los ingredientes de la pócima que es capaz de salvar a la pequeña. Podrás visitar lugares tan dispares como Siberia, el Mar Muerto y la Acrópolis de Grecia, entre otros. Además, el juego incluye información adicional sobre estos emplazamientos, de tal forma que los niños más curiosos puedan aprender algo más sobre las maravillas existentes en nuestro planeta.

Abracadabra Rosa, como no podía ser de otra manera, es muy fácil de jugar. El manejo se realiza exclusivamente con el ratón. Cuando se puede hacer algo con un objeto o personaje en pantalla, el cursor del ratón cambia. Basta con pulsar el botón izquierdo para interactuar con estos elementos del juego. Existe un inventario que aparece al pinchar sobre la Pantera Rosa y que permite usar los objetos encontrados a lo largo del camino con el fin de avanzar en la aventura.

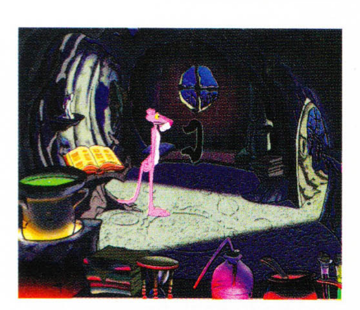
Los movimientos del personaje principal son algo limitados, así como las acciones posibles. Por ejemplo, las conversaciones se realizan de un modo automático. No es necesario elegir entre diferentes opciones o frases. Además, los *puzzles* son bastante sencillos. Ante todo no hay que olvidar que se trata de un programa pensado para niños.

Gráficamente el juego está muy bien. Los dibujos son de tipo cómic y están repletos de colorido y simpatía. Esta afirmación es válida tanto para los decorados como para los personajes integrantes de la aventura. Las animaciones también son muy simpáticas y presentan infinidad de detalles que dotan al juego de una gran vida.

El sonido no desmerece en absoluto al conjunto. Los efectos sonoros son apropiados, la música da el toque ambiental esperado y las simpáticas voces aportan su granito de arena.

Abracadabra Rosa es un título que hará las delicias de los niños. Si tienes un hermano pequeño al que le atraigan los ordenadores, aunque sólo sea un poco, es un excelente regalo de cumpleaños.

F. DE LA VILLA



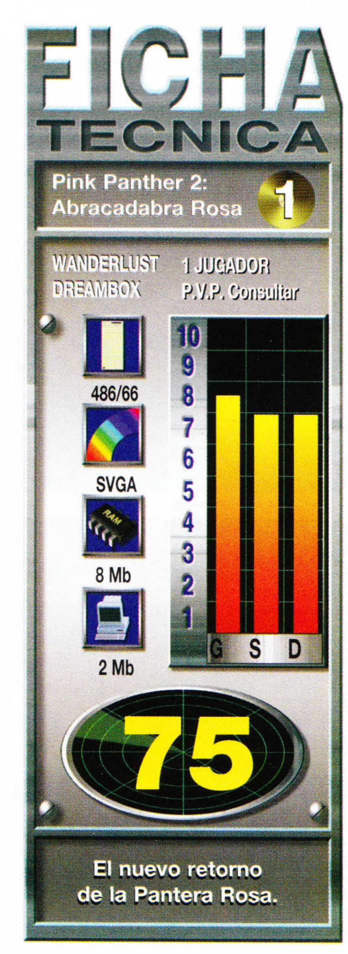
ALTERNATIVAS



COSMIC FAMILY
Ubi Soft•Ubi Soft
Un juego muy divertido para los pequeños de la casa.



PETZ II (CATZ Y DOGZ)
Mindscape•Proein, S.A.
Curioso experimento con mascotas virtuales de Mindscape.



F/A 18 HORNET 3.0

Dedicado a amantes de los simuladores de vuelo en los que se puede no sólo volar sino también derribar todo lo que se mueve en pantalla.

Las mejoras introducidas en el programa se centran fundamentalmente en la parte gráfica y en el realismo del simulador, que ha sido incrementado sustancialmente. No obstante, debemos admitir que, a pesar de utilizar las DirectX para la parte de simulación, se echa en falta una mayor utilización de colores y texturas.

El entorno de vuelo es el consabido mundo poligonal simple al que nos tiene acostumbrado, por ejemplo, *Flight Simulator 3.0*. En estos días que corren, realmente se debería esperar algo más de imaginación y trabajo por parte de los programadores, especialmente cuando escriben la tercera versión de todo un clásico. Como contrapartida, el programa se ejecuta a velocidades bastante satisfactorias incluso en un 486.

El vídeo introductorio necesita de una lupa para poder ser visto, ya que está en la arcaica resolución de 320x200 *pixels*. En realidad sería bastante bueno si se viera bien, pero a 1024x768 queda algo perdido.

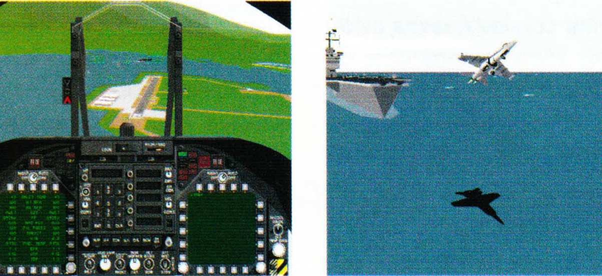
En cuanto al sonido, es correcto, pero tampoco como para tirar cohetes de alegría.

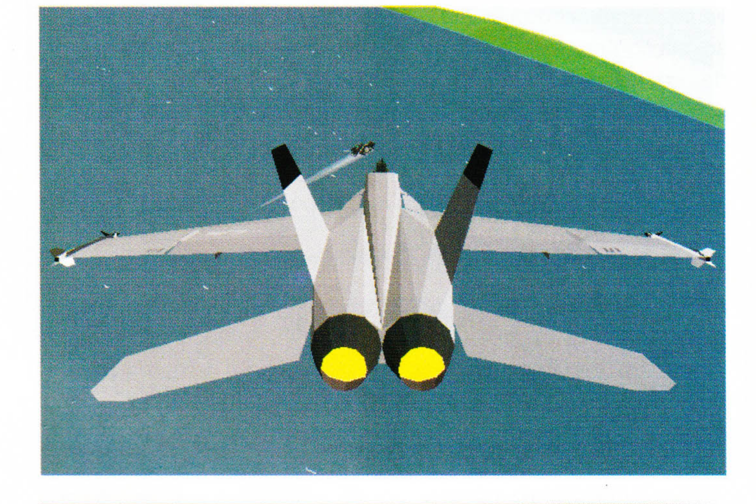
La parte que sale más beneficiada, obviando lo dicho, es la de las misiones del juego, que están bien realizadas y poco a poco van enseñando el manejo del programa. En cuanto a esto, debe destacarse la sección de tutorial, que permite ver unos vídeos introductorios de todas las maniobras que se deben realizar y aprender paulatinamente las teclas abreviadas. El único fallo de esto es que el comentarista habla en inglés, lo que hace perder algo de efectividad al aprendizaje si no se domina este idioma correctamente.

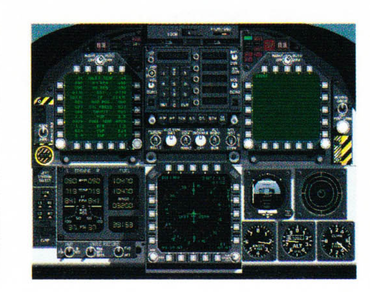
Como es natural, **F/A 18 Hornet 3.0** se puede jugar en red y es aquí donde se despliega la verdadera diversión. No hay nada como derribar a los colegas en un giro cerrado de 180 grados a 6 G de aceleración. Un último punto negativo es que todas las teclas tienen alguna función, algunas incluso dos. Un reto de memorización si no se quiere perder el tiempo en una batalla a muerte contra las fuerzas enemigas.

F. ESCUDERO



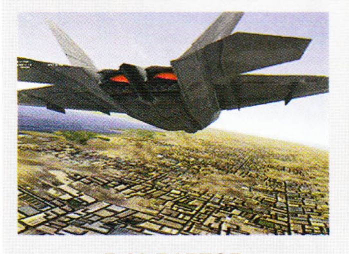




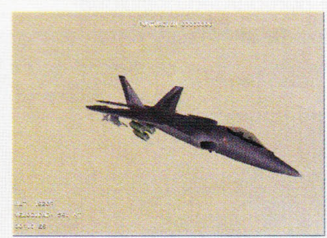




ALTERNATIVAS

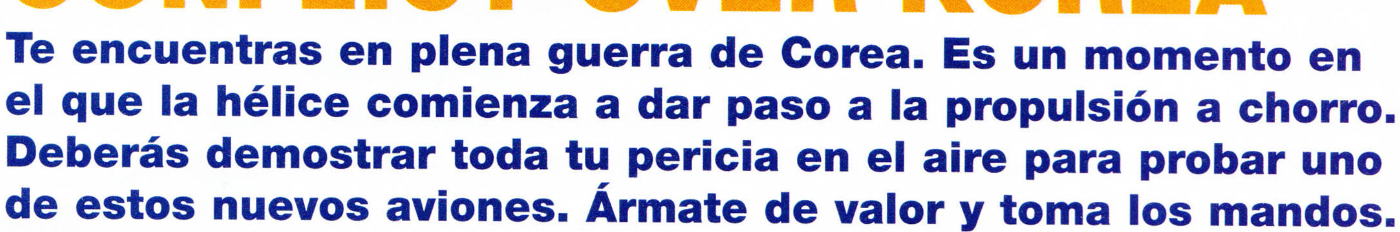


F-22 RAPTOR
Novalogic•Virgin
Un excelente simulador, bastante espectacular gráficamente.



DID F-22 ADF
Ocean•Infogrames
Más madera de los chicos de *F-29 Interceptor* y *EF-2000*.

SABRE ACE: CONFLICT OVER KOREA



Te encuentras en plena guerra de Corea. Es un momento en el que la hélice comienza a dar paso a la propulsión a chorro. Deberás demostrar toda tu pericia en el aire para probar uno de estos nuevos aviones. Ármate de valor y toma los mandos.

En el mundo de los simuladores de vuelo hay dos claras tendencias: la que nos presenta los más modernos aviones y la que te brinda la posibilidad de emular a Barón Rojo o similares, a los mandos de un "cacharro" con hélice, donde lo único que te puede salvar el pellejo es tu pericia con los mandos del avión.

El nuevo simulador de Eagle Interactive toma lugar durante el conflicto de Corea, donde se enfrentaron las fuerzas rusas y americanas. En esta guerra tiene lugar un hecho muy importante dentro del mundo de la aviación: es el momento en el que la anticuada hélice está compitiendo con la propulsión.

La propulsión es una novedad y no se la dejan a cualquier novato. Tendrás que ganártela, demostrando a tus superiores que eres un as de los aires. Cuando hayas cumplido con éxito varias misiones en aviones de hélice, tendrás la oportunidad de experimentar con los nuevos aviones.

Esto podrás realizarlo en cualquiera de los dos bandos, bien el americano, con los aviones F-81 Mustang ó F-80 Shooting Star, o bien en el soviético, con los aeroplanos YAK-9 y MIG-15.

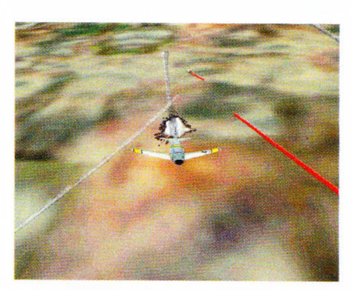
Los gráficos están cuidadosamente realizados, tanto las pantallas estáticas, ejemplos del arte infográfico aplicado a la aviación, como el juego propiamente dicho. El terreno es correcto y realista. Los aviones están perfectamente reproducidos. En vuelo tienen detalles como el color, que depende de la posición del sol. Posees también una gran cantidad de vistas posibles, tanto exteriores como interiores, con suaves transiciones entre ellas.

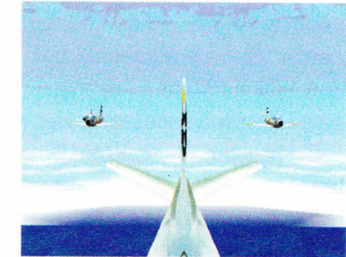
Las opciones de juego son varias, empezando por jugar solo o contra otros, a través de red Internet. En el caso de que quieras jugar solo, quienes también varias opciones, como inicial entrenamiento, pasar directamente al combate o bien realizar tu carrera militar, cumpliendo una serie de misiones que se irán complicando según avances.

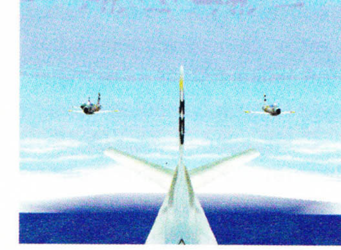
En los entrenamientos guiados un experto piloto te irá diciendo las acciones que realizar, por radio y en un perfecto español. Otros entrenamientos como el combate aéreo o el bombardeo posicional, podrás configurarlos en gran medida, eligiendo el tipo de formación, los enemigos, las características de los mismos e incluso el momento del día en que vas a volar (en el amanecer, el mediodía, la tarde o la noche cerrada).

La versión que hemos tenido la ocasión de probar para la revista tiene graves problemas con el teclado. Sin embargo, al tratarse de una *beta*, es de suponer que se arreglará, de manera que no haya ningún problema en la versión final.

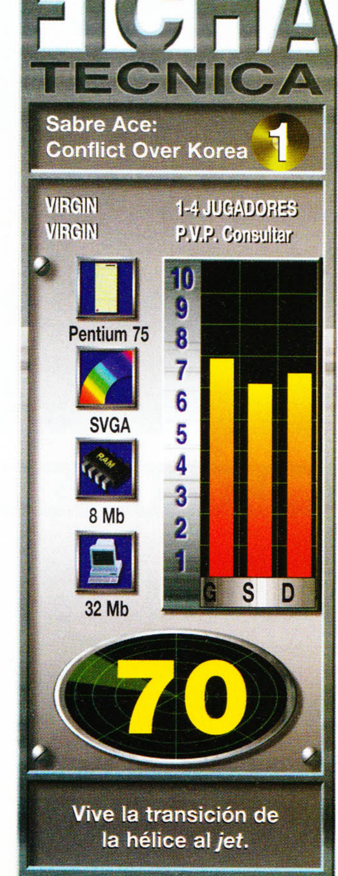
A. VEGAS



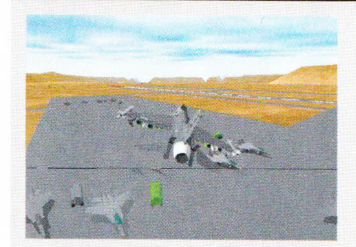








ALTERNATIVAS



F-16 FIGHTING FALCON
Digital Integration•Proein, S.A.
Un buen título en lo que a simulación se refiere.



FIGHTERS ANTOLOGY
Janes•Electronic Arts
Todo un despligue gráfico para un título espectacular.

BUST A MOVE 2

Una nueva incursión de las máquinas recreativas en el mundo de los PCs; en este caso se trata de un divertido arcade en el que la agilidad mental es la clave del éxito.



Las pantallas que acompañan el artículo hablan por sí solas. Todos hemos podido disfrutar de este entretenido programa en las salas recreativas, con este mismo nombre o con el de *Puzzle Bobble*. La primera versión de este producto, además de visitar las calles, pudo ser disfrutada en algunas consolas, como Playstation de Sony. Ahora, por fin, llega hasta los ordenadores personales en su segunda parte.

El sistema de juego es sencillo. La pantalla está cubierta por unas bolas de colores que descienden implacablemente, empujadas por la barra superior. Tu objetivo es conseguir que no lleguen a la parte de abajo. En la parte inferior hay dos dragones que escupen bolas, controlados por ti. Cuando logras unir varias bolas de un mismo color caen, arrastrando las que hay debajo.

Cuanto más avances más se va complicando el juego. Necesitas grandes dosis de reflejos y de agilidad mental para decidir rápidamente el mejor lugar para colocar las bolas. En fin, es un arcade de sencillo concepto pero indiscutible jugabilidad.

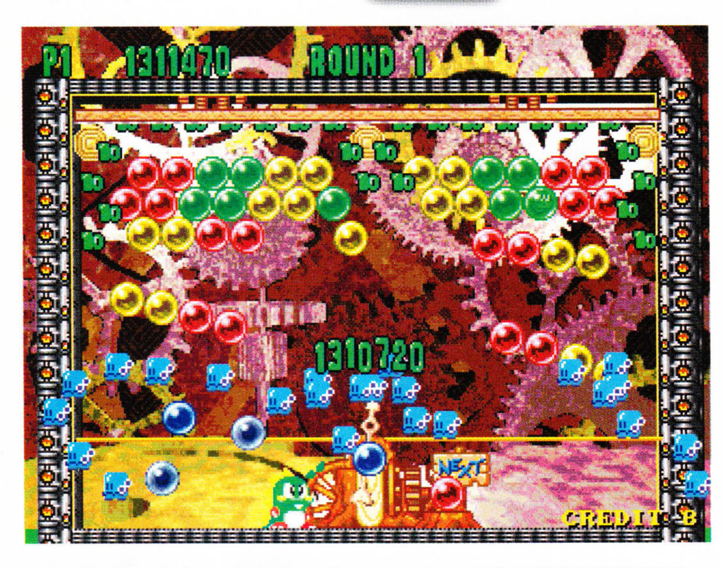
El programa, además, gana muchos enteros en modo dos jugadores, que pueden utilizar un mismo ordenador o bien conectar dos PCs distintos. En esta modalidad, las bolas que ganas pasan a la pantalla del contrario, de modo que el juego adquiere una nueva dimensión.

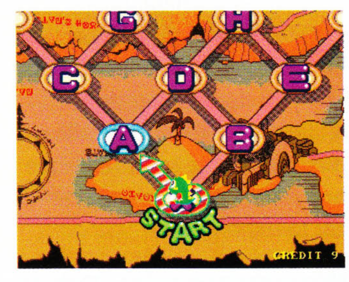
Los gráficos y los sonidos son, en general, muy limitados. Las únicas aportaciones en el primer terreno son las pantallas estáticas que aparecen al fondo, lo que, francamente, no es mucho, dados los tiempos que corren.

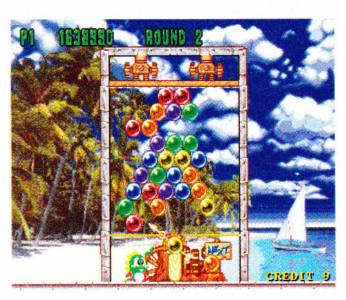
Los efectos sonoros son escasos y no muy sorprendentes. La música, por último, no te dice gran cosa: acabarás por desconectarla u olvidarte de ella.

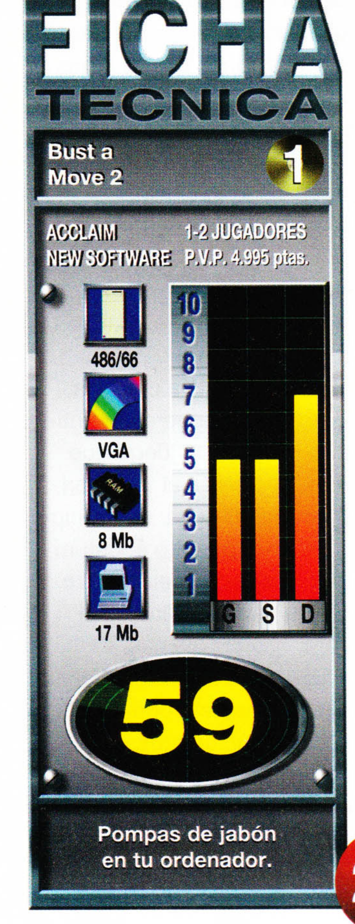
Teniendo en cuenta el dinero que ya nos habremos gastado todos en esta misma máquina, quizá el precio parezca un poco excesivo por llevarse el programa a casa. Es, sin duda, un título adictivo, pero acaba por cansar.

P. López

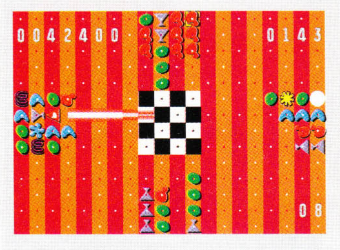








ALTERNATIVAS



ZOOP
Viacom•CIC Interactivo
Los reflejos son primordiales para dominar este juego.



PUZZLE COLECTION
Microsoft•Microsoft
Diferentes tipos de *puzzles* en una agradable colección.

THE REAP

Sólo tú puedes realizar esta misión. Has de infiltrarte en el corazón del enemigo para destruir su cabeza... Un universo depende de ti, así es que no puedes fallar.

Desde que se inventaron los videojuegos, ha habido un género que ha ido evolucionando a la par que los ordenadores. Este género es el *shoot'em up* o, como lo conocemos aquí, matamarcianos. Con un argumento sencillo y efectivo, como es eliminar todo lo que se mueva, siempre ha contado con un enorme grupo de incondicionales que, contra viento y marea, son clientes asiduos de esta forma de soltar adrenalina.

Aunque el mundo de los compatibles nunca tuvo mucho que hacer contra otras máquinas más especializadas, ahora llega el momento de cambiar esto. **The Reap** es un matamarcianos al más puro estilo, en el cual llevas una nave que se internará en las filas enemigas, disparando sin parar, evitando los disparos enemigos y cogiendo los diversos cachivaches que quedarán sueltos por el escenario (darán mucha más potencia a tu nave, tanto en ataque como en defensa).

La perspectiva utilizada, isométrica, recuerda al antiguo *Zaxxon*, un juego que rompió moldes al ser el primero en utilizarla. Al principio cuesta un poquito acostumbrarse al movimiento, pero después de un rato no te dará más problemas.

Los gráficos son realmente impresionantes, con unos estupendos efectos en explosiones y transparencias. Incluso en los menús destacan, pues el fondo está continuamente en movimiento, mostrando animaciones y



diferentes tipos de enemigos. El escenario está completamente animado, con gran cantidad de personajes moviéndose por él, como soldados, vacas, ovejas y otros animalillos que perecerán, explotarán, o se desintegrarán bajo tus disparos. Además, el movimiento es muy fluido y sin saltos.

Si te quieres divertir con un amigo, existe la opción de dos jugadores simultáneos, en la cual cada uno de ellos maneja una de las naves, que se irán ayudando para avanzar lo más posible.

Es muy frustrante que en una partida, cuando ya has avanzado considerablemente, te maten por un descuido y tengas que volver a empezar. Por ello, cada vez que finalices una de las fases el juego te proporciona un *password* para que puedas ir directamente a ese punto, sin tener que estar haciendo de nuevo las pantallas que ya pasaste.

Una de las notas divertidas que han introducido es que ya han dado significado a la puntuación. En efecto, lo que se contabiliza ya no son estrictamente puntos, sino la cantidad de soldados que te hayas "cargado". Por este motivo, como las naves más grandes son las que mayor cantidad de tripulantes llevan, también son las que más puntos/soldados te dan al explotar.

Si te gustan los programas sin complicaciones, en los que el único objetivo que tienes es avanzar destruyendo todo lo que encuentres a tu paso, con unos gráficos impactantes y acción sin parar, debes tener muy en cuenta este juego.

A. VEGAS







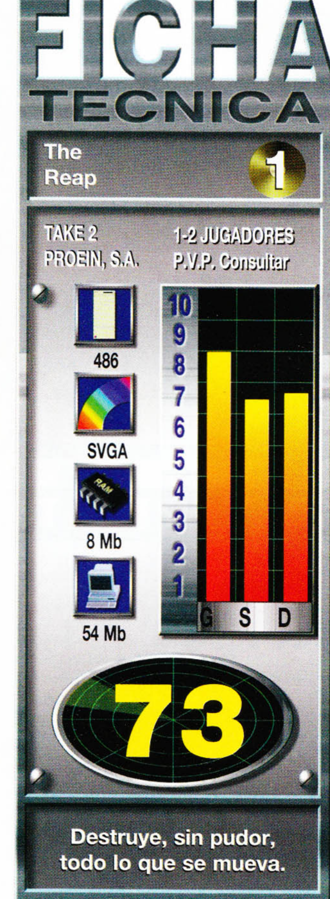
ALTERNATIVAS



SWID 3D
SCI•Arcadia
Un arcade muy interesante con gráficos tridimensionales.



FIRE FIGHT
Epic Megagames•Electronic Arts
Un arcade con gráficos "renderizados" bastante extraño.

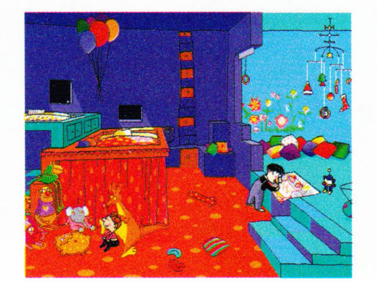


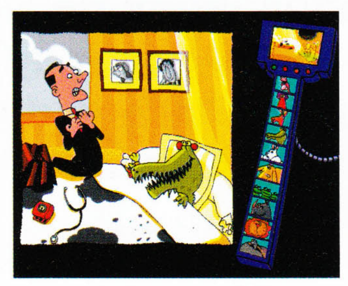
COSMIC FAMILY



A primera vista parece la típica familia media americana: el papá y la mamá, una niña y un niño, el perro y el gato... Pero su curiosa vida se desarrolla... a bordo de una nave espacial.

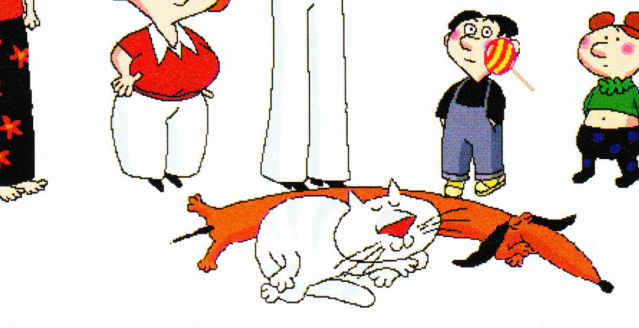
Todos recordamos esa serie de televisión que salió bajo el auspicio de la fama de *Los Picapiedra*. El nombre de la serie era *Los Supersónicos*. Ahora, a los más pequeños de la casa les toca conocer a otra familia muy singular, Cosmic Family, que se propone entretener a los infantes de la casa con sus mil y una aventuras a lo largo del espacio.





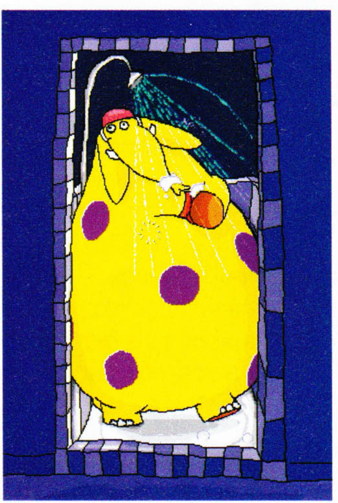


El desarrollo del juego se encuentra basado casi en su totalidad en el descubrimiento de las diversas animaciones que aparecen cada vez que pulsas sobre el objeto correcto. En esto es muy parecido a otro programa destinado al público infantil, titulado *Los Teleñecos en la isla del Tesoro*, con el que, con los divertidos personajes de Jim Henson, vivimos aventuras similares a las de esta familia cósmica.



Además de ver animaciones sobre las andanzas de tan peculiar familia y sus monstruosos compañeros, también se te brinda la oportunidad única de... jugar con ellos, por supuesto. Puedes ponerle vestidos a la hija mayor de la familia o unir estrellas para formar divertidos animales en el inmenso vacío del Universo.

Los gráficos del programa están basados en su totalidad en dibujos animados, lo suficientemente divertidos como para mantener pegados al ordenador a todos los niños y a algún que otro mayor un poco despistado.



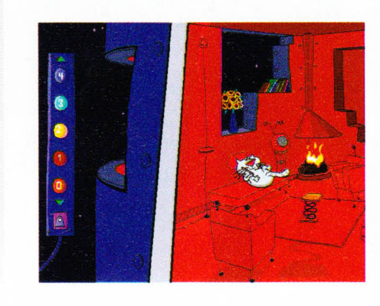
Los dibujos animados, incluidos de una manera correcta, gozan, además, de un perfecto acabado, de un colorido atractivo que llama a primera vista la atención de los jóvenes principiantes de la informática.

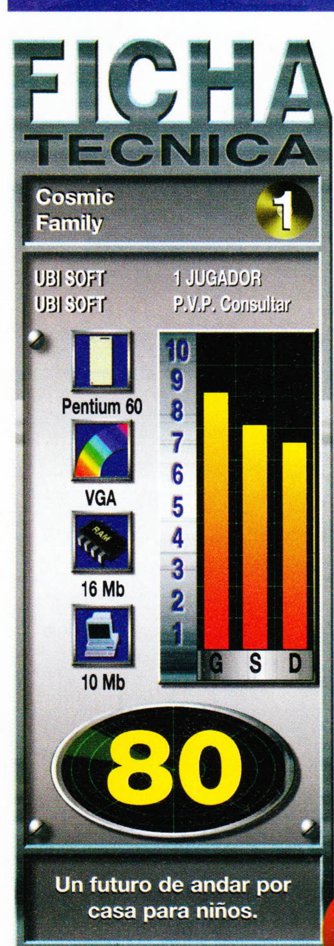
El sonido del juego cuenta, además de con el propio doblaje al castellano de una voz narradora, con las propias, originales y divertidas voces de los miembros de la familia y todos sus amiguitos espaciales, así como con un sinfín de efectos sonoros que amenizarán tus partidas.

Han incluido un tutorial para los más pequeños: podrán aprender cómo descubrir la casa cohete de los protagonistas.

Cosmic Family es un programa con fines pedagógicos en el que lo único que se pretende es que los niños de temprana edad se familiaricen con la informática de una forma divertida.

V. SÁNCHEZ

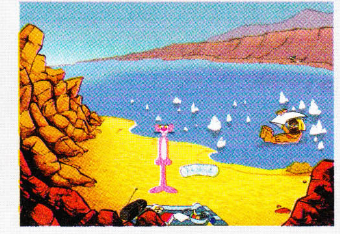




ALTERNATIVAS



PETZ II (CATZ Y DOGZ)
Mindscape•Proein, S.A.
Un producto para niños también bastante curioso.



PINK PANTHER 2
Dreambox•Erbe
La simpática Pantera Rosa ya ha protagonizado dos aventuras.

MEN IN BLACK

Aunque parezca mentira, en la tierra viven ocultos miles de alienígenas, no todos con muy buenas intenciones. Para poder mantener la paz en la galaxia, nada mejor que Men in Black.

Raro era que, después del éxito de la película del todavía no muy conocido en España Barry Sonnenfeld, producida por el famoso Steven Spielberg, no hubiese tenido un retoñito informático a estas alturas del año. Pues bien, aquí nos llega.

Desde un principio pudimos jugar con los muñecos *Men in Black*, nos vestimos con la camiseta y la gorra,



mejoramos nuestro aspecto, en lo posible, con las gafas, nos tocó un coche con la chapa de un refresco... Pero el programa de ordenador se hacía rogar.

Men in Black pretende ser una aventura gráfica, del estilo de la magnífica *La ciudad de los niños perdidos*, a su vez basada en *Alone in the Dark*, pero no es más que un intento calamitoso en un género muy serio.



Así que tenemos que olvidarnos de que, en principio, se trata de una aventura gráfica. Nos queda entonces un arcade visto desde una perspectiva tridimensional. La cosa, vista de este modo, aún puede prometer, sobre todo viendo que los gráficos son muy bonitos y detallistas. Incluso se diría que el personaje que manejas se parece sospechosamente al actor Will Smith.



Luego llegan los sonidos, asombrosos, geniales, sólo un poco repetitivos. ¡Y la música no llega a cansar! Así es que a primera vista el juego parece bueno... Pero sólo a primera vista. Las secuencias de animación son sosas, de pobre factura, y la jugabilidad no es muy elevada.

En definitiva, unos movimientos limitados, un escenario en dos dimensiones y un personaje incapaz de manifestar un mínimo de naturalidad. Al parecer, sólo los chicos de LucasArts y, en ocasiones, los de Disney, saben hacer juegos basados en películas.

V. SÁNCHEZ





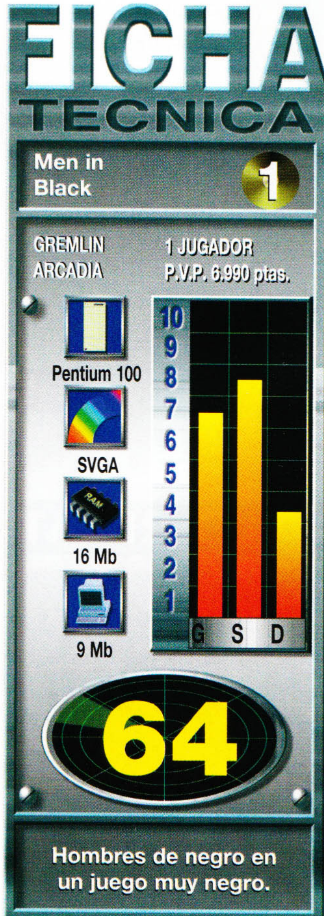
ALTERNATIVAS



DARK EARTH
Kalisto•Proein, S.A.
Una aventura 3D con retazos de arcade.



TOMB RAIDER II
Core/Eidos•Proein, S.A.
Un arcade tridimensional, con bastante poco de aventura.



JUEGOS

QUAKE II

Después de una espera larga y tediosa, por fin podemos disfrutar en nuestros PCs de la segunda parte del genial *Quake*. Básicamente se trata del mismo juego, pero con nuevos enemigos, mejores gráficos y algo inaudito: ¡Un argumento!

Fieles a su filosofía de las segundas partes, los señores de id Software se lanzaron a la creación de **Quake II**. Sin embargo, en esta ocasión no podían cometer el error de repetir las experiencias de *Spear of Destiny* (*Wolfenstein 3D II*) y *Doom II*. Ambos eran demasiado similares a sus predecesores y, por ello, fueron duramente criticados.





A su vez, el juego debía contener la esencia de la fórmula del éxito que ha hecho ganar tanto dinero a esta compañía. La única solución era mejorar el motor del juego, añadir nuevos efectos visuales, nuevos enemigos y aumentar el tamaño de los mapas. Si a ello se le añaden ciertos toques de aventura y unos vídeos, el resultado es **Quake II**.

Aquellos que hayan dedicado muchas horas a *Quake* apreciarán notables mejoras. Las más llamativas son las orientadas al apartado gráfico. La primera parte tenía fama de ser demasiado "oscura". Esto ha cambiado. Ahora, la mayoría de las localizaciones presentan una luminosidad mucho mayor y, aunque existen diversas zonas muy oscuras, ya no es necesario tomar medidas para no chocarse contra las paredes.

RECOMENDADO

Por otra parte, los decorados son más detallados y presentan unas texturas más atractivas a la vista. Además, incluyen diversos elementos animados, como hélices, cataratas, pantallas, plataformas, naves, etc., que dotan al juego de una mayor vida.

Otro cambio apreciable es la variedad en los escenarios. Cada uno tiene una ambientación diferente, manteniendo siempre un mismo estilo. Podemos encontrarnos tanto en lugares pequeños y lúgubres como en espacios gigantescos y coloridos. Con ello se ha conseguido un juego más interesante, variado y fresco que la primera parte. Los enemigos están creados con un mayor número de polígonos y, por tanto, tienen un nivel de detalle más alto.

También se ha hecho un mejor uso de las texturas. Cuando un enemigo está malherido, su aspecto cambia. Esto muy útil con los más difíciles de matar, para saber cuándo te puedes arriesgar en un ataque suicida y cuándo hay que ser más conservador.

Las animaciones de los personajes están muy cuidadas. Los movimientos son fluidos y naturales. Muchos enemigos tienen más de una forma de morir. A veces los soldados agonizan de diferentes formas. Incluso llegan a disparar un par de tiros antes de morir. Otros, armados con una ametralladora, pueden perder la cabeza y, mientras su cuerpo cae, disparan una ráfaga.











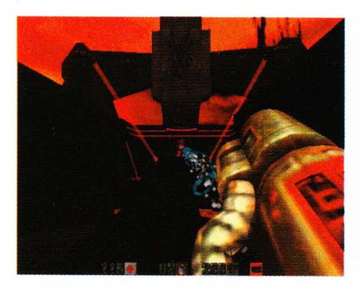


El planteamiento del juego es algo diferente a los *shooters* tridimensionales de la misma casa. En esta ocasión no sólo basta con sobrevivir. También hay que realizar misiones, como destruir un reactor, inhabilitar un gigantesco cañón o reprogramar un centro de comunicaciones. A veces será necesario volver a un nivel anterior, o recorrer una parte de un nuevo nivel, con el fin de poder continuar con la aventura. Por fin se han decidido a cambiar la linealidad de matar todo bicho viviente, pasar a un nivel distinto, y vuelta a empezar.

Antes de salir la versión definitiva de **Quake II** se supo que el juego incluiría vídeos. Pues bien, esto es cierto, pero en vista de los resultados se los podrían haber ahorrado. Los vídeos de introducción y de final del juego no están mal. Pero los que aparecen al finalizar cada misión son patéticos. Además de ser prácticamente iguales entre sí, su calidad deja bastante que desear.

También se anticipó que tendría una auténtica banda sonora, en lugar de la música ambiental de *Quake*. La música no está nada mal y le viene que ni pintada al juego. Los ingredientes básicos son mucha guitarra eléctrica y una batería muy cañera. En definitiva, Heavy Metal en toda regla.

Los efectos sonoros del juego, como de costumbre, son muy buenos. Se ha hecho un extensivo uso de sonidos ambientales. Incluso quitando la música, es difícil conseguir un completo silencio. Los ruidos emitidos por los personajes y las voces digitalizadas son de gran calidad, así como los disparos y las explosiones.





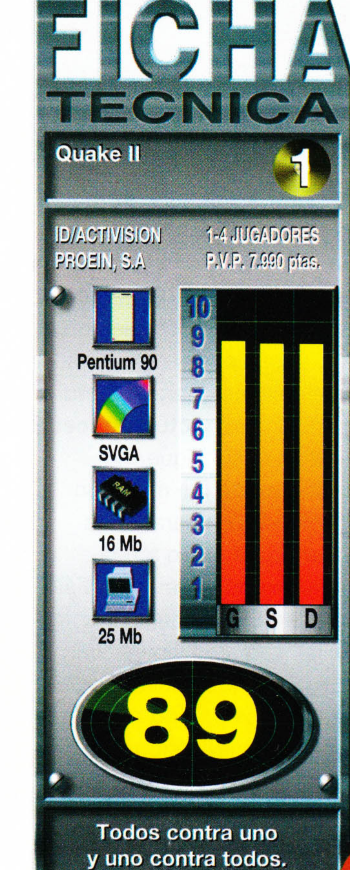
Parece ser que la inteligencia artificial que da vida a los enemigos también ha sido mejorada. Es cierto que algunos se agachan cuando les disparas y resultan algo más escurridizos que en *Quake*.

Sin embargo, siguen sin sacar provecho de las ventajas que ofrecen los decorados para esquivar los disparos. Incluso hay veces que no actúan hasta que les atacas directamente, aunque acabes de matar al compañero que tienen cerca. Todavía tienen mucho que mejorar en este apartado.

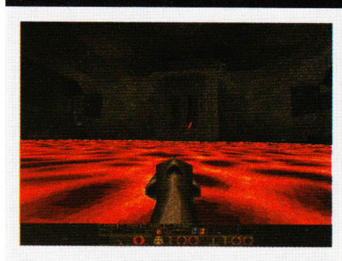
Pero si no tienes aceleradora 3D, olvídate de disfrutar del punto fuerte del nuevo motor del juego, los gráficos. Además de agua y cristales transparentes, tiene curiosos efectos de luz. Por ejemplo, cuando pasas por debajo de una luz azul, ves cómo el color de tu mano y de tu arma toma una tonalidad azulada. Pero no han sabido sacar provecho de todas posibilidades que ofrece la aceleración por hardware. Los que hayan visto el juego *Turok* sabrán perfectamente a qué me refiero.

En resumen, **Quake II** es más de lo mismo presentado con una mayor calidad. Aunque, desde luego, no decepcionará en absoluto a los fans del género.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



QUAKE
id Software•New Software Center
El original, aunque deudor de *Wolfenstein 3D* y *Doom*.



JEDI KNIGHT
LucasArts•Erbe
Un excepcional arcade 3D basado en la trilogía Jedi.



TUROK: DINOSAUR HUNTER
Acclaim•New Software Center
Todo un despliegue gráfico si cuentas con tarjeta aceleradora 3D.



ACTUA SOCCER 2

El fútbol aún es uno de los mejores alicientes, dentro del terreno deportivo, para los programadores. Esta enésima entrega sigue un camino iniciado hace muchos años.

Este juego es la segunda parte de un no excesivamente conocido simulador de fútbol para nuestros PCs. La primera parte apenas decía algo nuevo al mercado informático. Esta segunda parte adolece de las mismas limitaciones, pero además está desfasada en el tiempo. En este mundo, si te retrasas tres meses estás, nunca mejor dicho, fuera de juego.

Recordemos todos los juegos de fútbol desde la revolución del CD, y dividámoslos en apartados para poder medir exactamente la falta de originalidad de este **Actua Soccer 2**. Un ejemplo es el tema de los gráficos: desde la aparición del CD-ROM, fueron mejorando notablemente. Así, lo que antes eran personajes planos ahora son tridimensionales. **Actua Soccer 2** apenas lo consigue.



Otra moda fue meter un montón de cámaras para asemejar el juego a una retransmisión televisiva. Este programa de Gremlin mantiene las cámaras sin innovar.

Y poco que decir, aunque, por supuesto, algo hay, del realismo anecdótico que daba a un partido virtual de estas características el hecho de que en el campo de fútbol lloviese, nevase o hiciese viento.

En el apartado sonoro, las primeras inclusiones fueron los gritos del público, luego efectos sonoros más realistas y, lo más original de todo, la voz de un narrador que retransmite el partido. Este programa no sólo no mejora lo presente, sino que parece que en este apartado empeora la situación.

Si bien muchos preferimos a menudo la extremada jugabilidad de juegos anteriores a la era CD en cuanto a fútbol se refiere (léase *Sensible Soccer*, *Match Day 2*, etc.), poco a poco mejoraron lo anterior y han llegado a subir *demasiado* el nivel. Demasiado para, por ejemplo, los chicos de Gremlin, que acometen con torpeza dolorosa este programa.

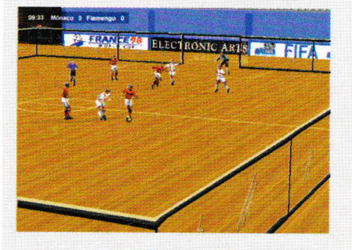
Menos mal que, por lo menos, han mantenido el modo de juego en red, que les saca las castañas del juego. Siempre ha tenido más aliciente "aplastar" a un amigo en un juego que al ordenador, así que fueron incluyendo, para mejorar las combinaciones de jugadores, programas en red.

Para resumir, **Actua Soccer 2** sigue aprovechándose de lo ya existente, sin innovar apenas. Lo único que de verdad nos ha gustado ha sido lo de la nieve, que no les ha quedado mal, pero tampoco da para mucho más.

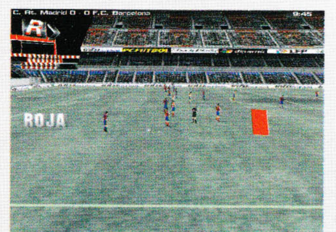
V. Sánchez



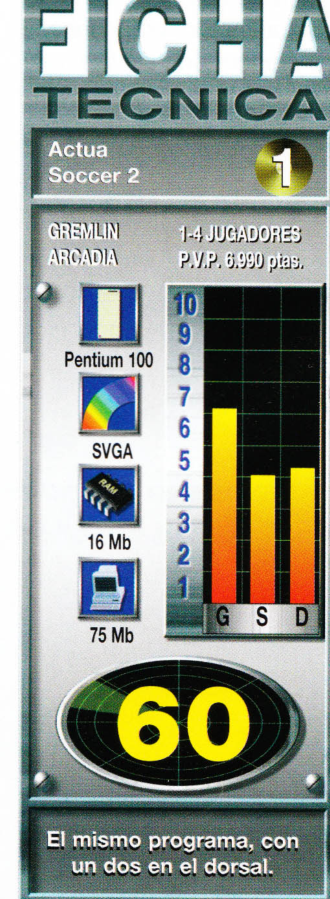
ALTERNATIVAS



FIFA SOCCER 98
EA Sports•Electronic Arts
El mejor del género: incluso te ofrece fútbol sala.



PC FÚTBOL 6.0
Dinamic•Dinamic
Última apuesta de Dinamic por el fútbol, con un excelente manager.



INCUBATION

La saga de *Battle Isle* continúa su larga trayectoria con esta cuarta entrega, que promete continuar la emoción de las anteriores ediciones.

La saga *Battle Isle* es una de las más importantes dentro de los juegos de estrategia tanto de PC como de videoconsolas, donde comenzaron su andadura. Esta cuarta parte es un poco diferente en lo que se refiere al modo de juego. Así pues, los que esperen una continuación de los títulos anteriores se sentirán decepcionados. Sin embargo, este **Incubation** trae sorpresas que serán muy del agrado de los aficionados a los juegos de estrategia.

En primer lugar, la historia no es muy original. Formarás parte del ejército de una civilización que va buscando planetas que colonizar. En uno de estos planetas aparecen importantes altercados por parte de aborígenes mutantes que destruyen a todo aquél que se cruce ante ellos. Será tu misión eliminar toda resistencia a lo largo de las diversas misiones de que constan





las campañas. También podrás jugar en modo multiusuario, donde tienes la posibilidad de jugar contra o junto a otros usuarios en red o contra el ordenador en misiones independientes.

En cada misión tendrás unos objetivos que realizar, que unas veces pueden ser alcanzar un punto, y otras aniquilar a tus enemigos. Para ello dispondrás de un grupo de soldados. Comenzarás con tres soldados y, según vayan sucediéndose las misiones, irás incorporando muchos otros, aunque también puedes perder unos cuantos. En los combates ganarás puntos que te servirán para, posteriormente, mejorar el armamento y cualidades de tus soldados.

El modo de juego es similar al de Xcom. Moverás tus soldados dentro de un turno. Cada uno tiene diversas posibilidades de movimiento dentro de lo que podríamos denominar casillas. A partir de cierta distancia podrás disparar a tus enemigos. Si están justo al lado tuyo no será necesario disparar. Esto es importante, porque la munición está limitada.





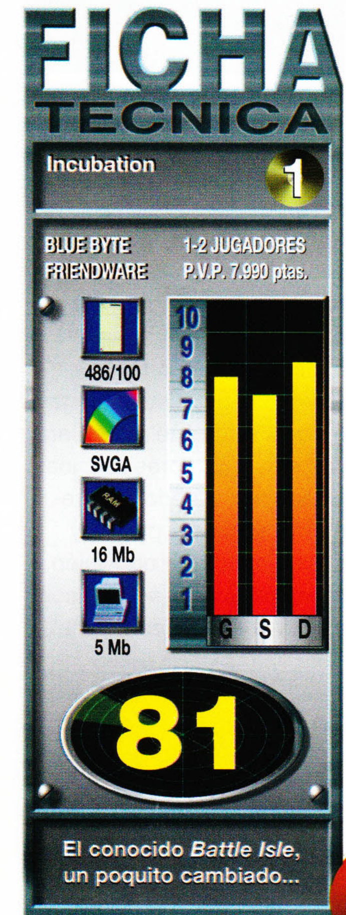
Te irás moviendo por el escenario tridimensional, donde podrás modificar las cámaras a tu antojo, hasta conseguir finalizar la misión o morir. Entre una misión y otra aparecerán vídeos de gran calidad gráfica que te irán guiando dentro de la historia.

El juego viene preparado para dos formatos gráficos. El normal, que tiene una buena calidad, y el de 3Dfx, que gana muchos enteros en cuanto a las formas de nuestros soldados y el enemigo. Gráficamente el juego cumple de sobra. Las voces son completamente en castellano. Asimismo, el juego viene acompañado de melodías de considerable calidad para amenizar el transcurso de las batallas.

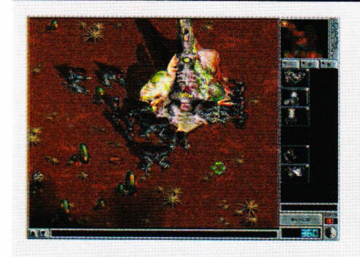
En conjunto, te encuentras ante un título muy interesante, aunque de dificultad algo elevada, que hará las delicias de los seguidores de los juegos de estrategia. Sin embargo, es necesario dejar claro que su parecido con la saga *Battle Isle* está fundamentalmente en el nombre.

A. J. Novillo





ALTERNATIVAS

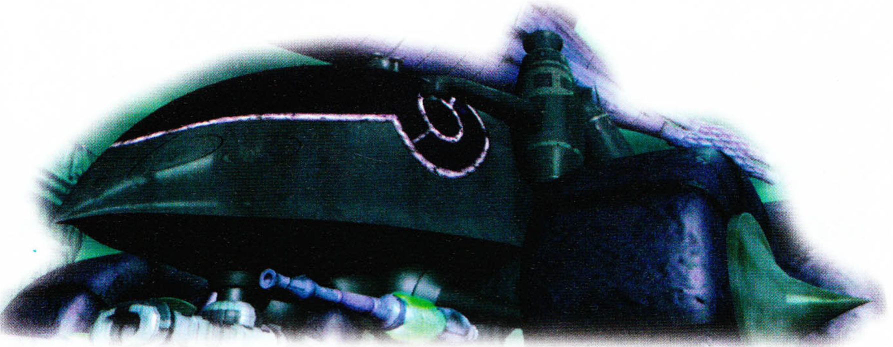


DARK COLONY
Gametek•Proein, S.A.
Estretegia futurista típica al estilo *Command & Conquer*.



TONE REBELLION
Logic Factory•Virgin
Un juego de estrategia futurista bastante interesante.

SHADOW MASTER

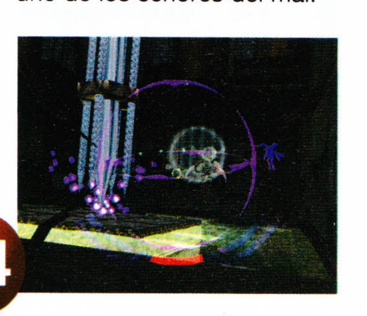


Las fuerzas del mal han tomado varios planetas, convirtiendo a sus habitantes en demonios mecánicos; ahora tendrán como objetivo evitar que avances y destruyas a sus amos.

De nuevo nos llega un arcade 3D y punto de vista en primera persona, está vez de la mano de Psygnosis. Con productos como éste se nota la pérdida de importancia que están empezando a tener los *engines* de movimiento en 3D. En este caso se limita a usar una tarjeta aceleradora. Ni siquiera tienes la opción de jugar si no posees una de ellas.



El juego está ambientado en un entorno completamente fantástico y oscuro, lo que ha permitido a los diseñadores de los enemigos una enorme libertad creativa a la hora de presentarte a las más extrañas criaturas. A lo largo de dieciséis fases repartidas por siete planetas, tendrás que vértelas con arañas gigantes, flores asesinas, pajarracos, bípedos fuertemente armados, pulpos y cualquier tipo de oposición. Acabarás enfrentándote con uno de los señores del mal.

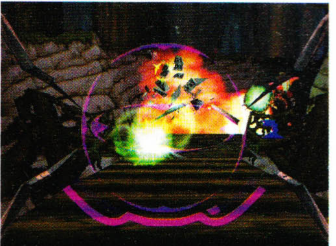


El juego tiene unos excelentes gráficos. El diseño de los enemigos está bastante cuidado. El uso de las tarjetas gráficas 3D confiere gran espectacularidad al juego.

Un aspecto importante es la variedad y espectacularidad de las armas de las que dispones para avanzar entre las hordas enemigas. Al principio cuentas sólo con un cañón y un láser doble, con sistema de obtención automática de objetivos. Según avances recogerás dispositivos alienígenas que aumentarán tus defensas, así como las posibilidades de ataque.

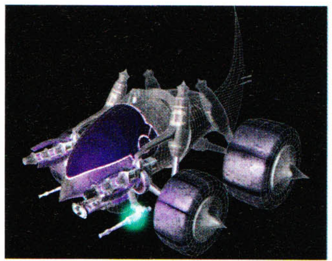
Hasta aquí todo es muy bonito, y no varía demasiado de otros títulos del género. El problema llega cuando te pones a jugar. Conduces un vehículo con una inercia que

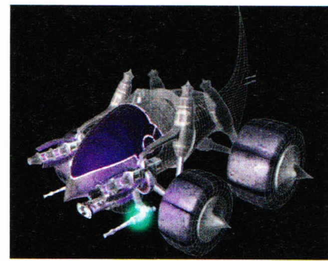




hace que continúe moviéndose aunque tú hayas dejado de pulsar la tecla. Debido a esto, a menudo no responde de manera adecuada a los controles, lo cual te llevará a perder parte de la escasa energía con la que cuentas para seguir vivo. También hay ocasiones en las cuales no puedes avanzar, aunque en apariencia no hay obstáculo alguno. En estas ocasiones has de retroceder o bien desplazarte lateralmente para poder continuar tu camino.







Estos problemas de movimiento ocasionan una gran pérdida de jugabilidad. De hecho, en ocasiones puedes llegar incluso a desorientarte y no saber ni siquiera quién te está disparando.

Otro fallo es la falta de la posibilidad de reconfigurar el teclado, pues, si estás acostumbrado a una disposición de teclas, cuesta amoldarse a otra. A cambio, te proporciona una gran cantidad de posibles controladores y *joysticks*.

A. VEGAS

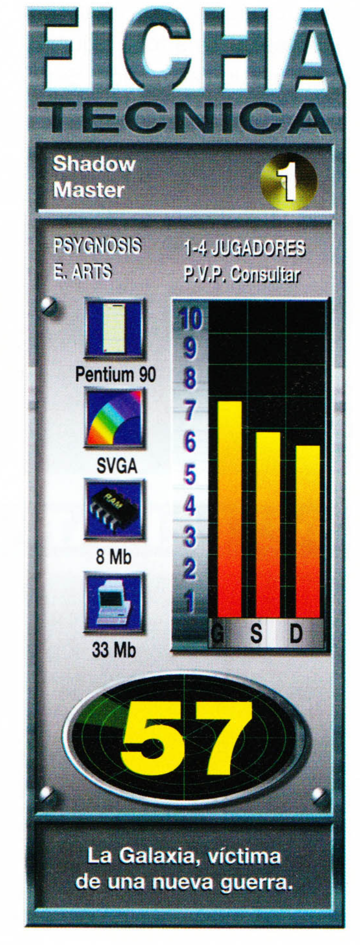
ALTERNATIVAS



G-POLICE
Psygnosis•Electronic Arts
Un excepcional arcade 3D de la mano de los chicos de Psygnosis.



UPRISING
Studio 3DO•Proein, S.A.
Tanques futuristas en un juego curioso, aunque desconocido.



I-WAR

Dirige tu nave a través del espacio en esta trepidante aventura interestelar que nos presentan los chicos del sello Particle Designs.

Te encuentras ante un nuevo juego de características similares a los ya míticos *Wing Commander*. A la espera de la llegada del deseado *Wing Commander Prophecy*, no nos queda más remedio que centrar nuestra atención en este curioso **I-War**.

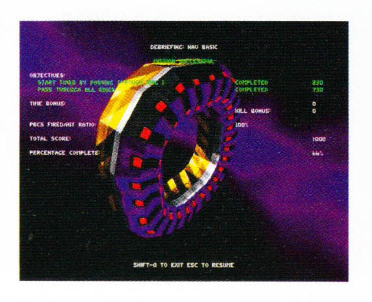
Intenta tomar lo mejor de esta serie y del otro simulador espacial por excelencia, el increíble *X-Wing*, para producir un título de cierto interés. Sin embargo, los programadores no han conseguido ni una historia ni un conjunto tan atractivo como el logrado en los dos programas mencionados.

La sinopsis es simple. El futuro se divide en los dos bandos típicos: los buenos, en este caso los rebeldes, y los malos, el estado central. Hay constantes escaramuzas entre ambos, con desiguales resultados. Sin embargo, los rebeldes van a lanzar una ofensiva a gran escala. El estado lo descubre y les tiende una trampa. Aquí entras tú.

Las opciones del juego son bastante limitadas, teniendo en cuenta las que se suelen dar en estos casos. Podrás escoger tan sólo entre jugar por libre, donde tu objetivo es aniquilar todo aquello que se ponga a tiro de tus láseres, o jugar en modo historia. En este modo crearás una carrera que podrás continuar en diversas partidas.

Los simuladores espaciales son un campo bastante trillado en el que hay que hilar mucho más fino si se quiere obtener un producto suficientemente digno. Tan sólo reseñar el excelente vídeo de la introducción, que ocupa prácticamente todo el primer CD-ROM.

A. J. Novillo









Comenzarás con dos misiones de carácter formativo que te ayudarán a aprender el manejo de tu nave y cómo realizar operaciones más complicadas. A partir de este momento irás realizando cuantas misiones aparezcan, siguiendo el hilo argumental anteriormente comentado.

El aspecto técnico es correcto, pero no brillante. No hace uso de aceleradores gráficos. El universo tridimensional está bien realizado pero la calidad de las naves no es muy elevada. Asimismo, el manejo de la nave no es cuestión baladí: necesitarás un buen *joystick*.



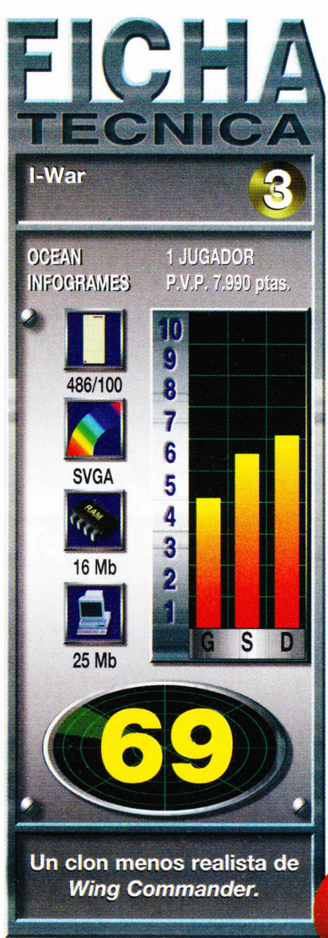
ALTERNATIVAS



STARFLEET ACADEMY
Interplay•Virgin
Simulador espacial basado en las andanzas de la Enterprise.



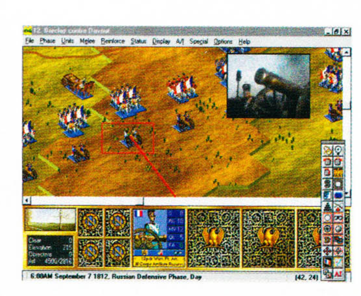
DARKLIGHT CONFLICT
Electronic Arts•Electronic Arts
Un curioso simulador, con unos efectos de luz impresionantes.

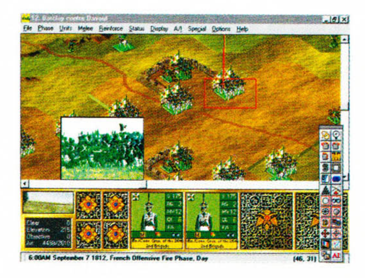




BATTLEGROUND 1812: NAPOLEON IN RUSSIA

Napoleón entró en la enorme Rusia a través de Borodino, un pequeño pueblo dentro del que se libró una gran batalla. Ahora, el curso de la historia está en tus manos de estratega.





Llega un nuevo capítulo en la serie de juegos estratégicos *BattleGround*, de Talon Soft. En esta ocasión la batalla escogida es la que permitió a Napoleón entrar en Rusia, que se desarrolló en el pueblo de Borodino, a 72 millas al oeste de Moscú. Junto a esta batalla, se incluyen los escenarios de Shevardino, Utitza y Kolocha.

A lo largo de los veintiún escenarios que proporciona el juego, situados en alguna de estas cuatro localidades, tendrás la oportunidad de cambiar la historia, o al menos de ver qué hubiera ocurrido si se hubieran tomado otras decisiones. El mundo de la estrategia, al menos, enseña Historia.

El juego es estratégico al más puro estilo, pues es un traslado directo del juego de tablero al ordenador. El escenario está hecho a base de hexágonos. Cada uno de ellos tiene diferentes características de visibilidad y coste de movimiento. Las unidades que manejas tienen diferentes características, como potencia de fuego, resistencia y moral. El movimiento se da por turnos; cada uno tiene cinco fases: movimiento, fondo defensivo, fuego ofensivo, carga de caballería y melée.

El resultado de esto es un juego muy lento. Si bien esta diferenciación de fases es adecuada para el tablero, en ordenador es poco jugable.

La representación del campo de batalla puede ser tanto en dos como en tres dimensiones, siendo esta última la más espectacular e interesante. En ambas modalidades tienes tres niveles de *zoom* para poder ver más detalladamente una unidad, o bien a la táctica general de batalla. Los gráficos son bastante pequeñitos, pero, a su vez muy detallados (aparecen las clásicas figuritas de plomo pintadas de los coleccionistas). Se echa en falta algo de movimiento, pues el único que te ofrecen son unas cortas escenas de vídeo cada vez que se producen disparos, mostrando lo que podría estar ocurriendo.

El principal motivo de disfrutar de este tipo de programas es que no tienes alguien con quien hacerlo en vivo... Pero en el caso de que lo tengas, puedes optar por varias formas para jugar entre los dos. Puedes hacerlo por módem, a través del correo electrónico, o, en el caso de estar los dos delante del mismo ordenador, la conocida como "silla caliente", en la que cada jugador tiene que levantarse cuando finaliza su turno.

Al inicio de cada una de las batallas podrás seleccionar qué jugador es controlado por humano y cuál por ordenador. Puedes crear una batalla equilibrada o dar ventajas a un bando. Esta ventaja se la das en un factor de porcentaje. Aunque hayas escogido control humano para algún bando, puedes recurrir a la inteligencia artificial para que te eche una mano.

A. VEGAS



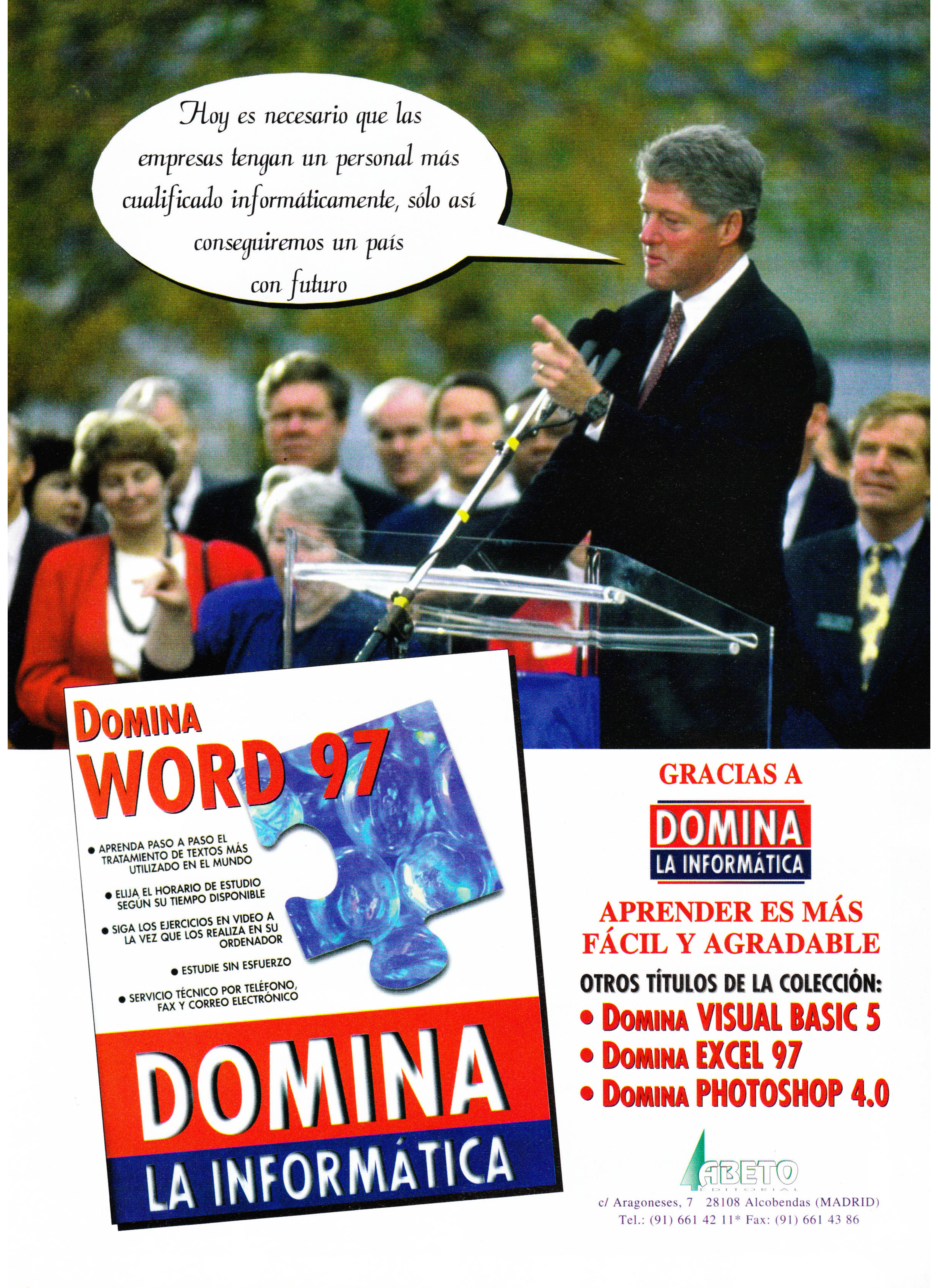
ALTERNATIVAS



WARLORDS III
Red Orb•Electronic Arts
Estrategia medieval por turnos, con gráficos "apañados".



BIRTHRIGHT
Sierra•Coktel Educative
Estrategia donde intervienen diversos factores.


Hoy es necesario que las empresas tengan un personal más cualificado informáticamente, sólo así conseguiremos un país con futuro
DOMINA WORD 97
• APRENDA PASO A PASO EL TRATAMIENTO DE TEXTOS MÁS UTILIZADO EN EL MUNDO
• ELIJA EL HORARIO DE ESTUDIO SEGÚN SU TIEMPO DISPONIBLE
• SIGA LOS EJERCICIOS EN VIDEO A LA VEZ QUE LOS REALIZA EN SU ORDENADOR
• ESTUDIE SIN ESFUERZO
• SERVICIO TÉCNICO POR TELÉFONO, FAX Y CORREO ELECTRÓNICO
DOMINA
LA INFORMÁTICA
GRACIAS A
DOMINA
LA INFORMÁTICA
APRENDER ES MÁS FÁCIL Y AGRADABLE
OTROS TÍTULOS DE LA COLECCIÓN:
• DOMINA VISUAL BASIC 5
• DOMINA EXCEL 97
• DOMINA PHOTOSHOP 4.0
ABETO EDITORIAL
c/ Aragoneses, 7 28108 Alcobendas (MADRID)
Tel.: (91) 661 42 11* Fax: (91) 661 43 86



F-22 RAPTOR

Novalogic se ha esmerado con un simulador de combate aéreo basado en el F-22, posiblemente el caza más avanzado del mundo. Prepárate para las emociones fuertes a los mandos de este impresionante aparato...

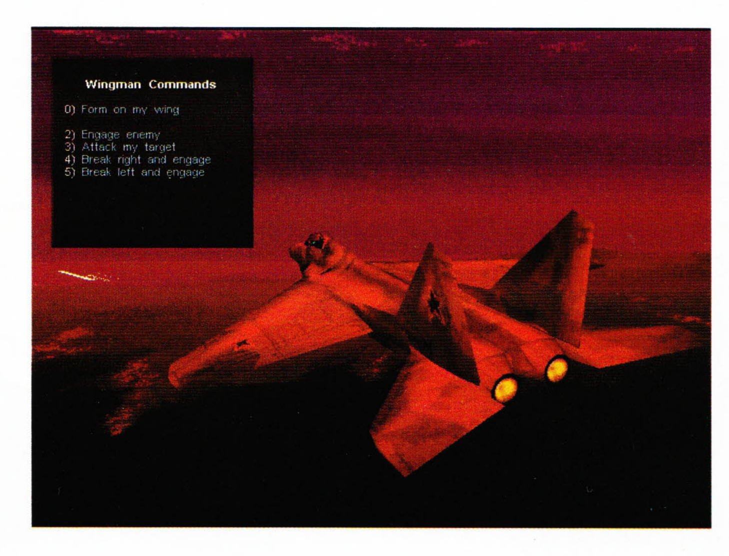
El F-22 es un caza de combate destinado a sustituir al archiconocido F-15 en las Fuerzas Aéreas Americanas. Este argumento es más que suficiente para que los desarrolladores de simuladores de vuelo centren su atención en dicho aparato. Buena muestra de ello son los títulos dedicados al F-22 que han aparecido en el mercado en cuestión de año y pico. Por fortuna, casi todos ellos han presentado una gran calidad, incluido este título de Novalogic, donde ha colaborado hasta el fabricante del aparato, la compañía Lockheed Martin.



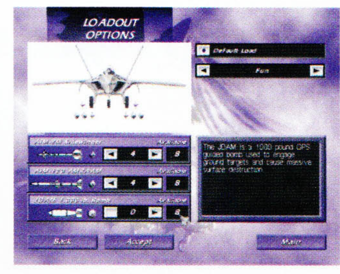


Se trata de un avión de los más avanzados de estos momentos. Dispone de una maniobrabilidad extraordinaria, es casi invisible a los radares actuales y, por supuesto, alcanza velocidades supersónicas. Por si esto fuera poco, está equipado con tecnología puntera y posee una capacidad de cálculo equivalente a dos superordenadores Cray. La producción de este "barato" juguete está a punto de comenzar. Si quieres probarlo antes de comprar, no tienes más que cargar este simulador dentro de tu PC.

Bromas aparte, este **F-22 Raptor** es un gran simulador de combate aéreo. Tiene casi todos los ingredientes necesarios para hacer de él uno de los simuladores de vuelo más interesantes del momento. No es lo suficientemente complicado como para amargar la vida a los jugadores que sean menos avezados,







pero mantiene el suficiente nivel de detalle para ser una simulación creíble.

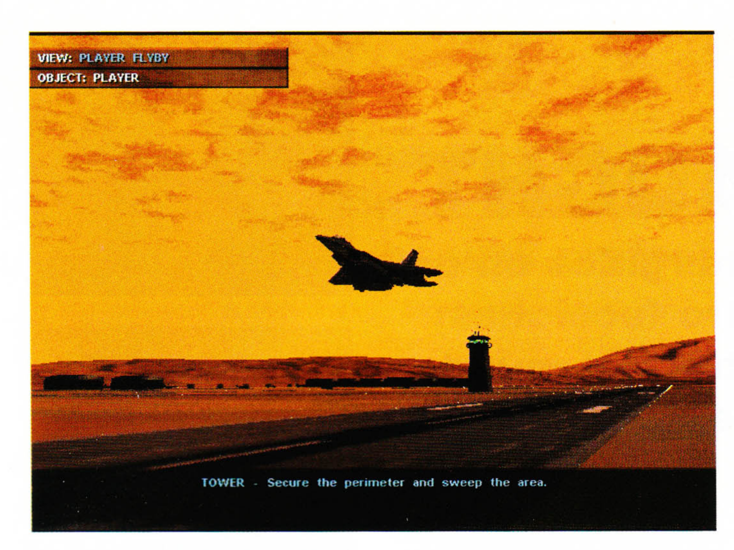
Existen dos modos de juego: Misiones y Campaña. Si el jugador opta por volar una misión individual, puede elegir entre varios tipos de misiones ambientados en diferentes zonas y en distintos momentos del día. No es lo mismo volar de noche que de día, ni al amanecer o al atardecer. Además, la región en que se desarrolla la misión también puede afectar al desarrollo de la misma. Es mucho más complicado perseguir un caza enemigo en una zona montañosa que en pleno desierto.

RECOMENDADO

Por otro lado, el modo campaña permite volar en cinco escenarios: Angola, Jordán, Rusia, Irán y Colombia. Cada uno de ellos tiene una serie de misiones asociadas que están relacionadas entre sí. Un buen detalle a este respecto es que las acciones realizadas en una misión afectan a las demás. Si hemos bombardeado un edificio, en el resto de misiones de la misma zona aparecerá destruido. En este modo de juego no es posible elegir ni la zona ni la misión que se desea volar. El ordenador te asigna automáticamente estos parámetros durante el desarrollo de la campaña.

Lo único que le falta es un buen editor de misiones. Siempre es interesante dejar abierta la posibilidad de que el jugador pueda crear las suyas propias. Sin embargo, se permite la modificación del plan de vuelo en la pantalla de mapa antes de comenzar la misión. Lo único que se puede hacer es cambiar la posición de algunos de los hitos existentes. No se pueden quitar ni añadir nuevos, sólo moverlos. Esta limitación es un poco absurda, aunque puede servir para complicar un poco las cosas o prolongar el tiempo de juego. Al menos hay un número decente de misiones que permiten jugar mucho tiempo.

En el momento de comenzar una misión recibirás todos los detalles concernientes al desarrollo de la



misma en la pantalla de *Briefing*. Desde aquí se puede acceder al mapa antes mencionado, a la pantalla de carga y a las estadísticas del piloto. En la pantalla de carga se eligen las armas y el combustible necesario. El avión estará cargado por defecto con el armamento más apropiado para cada misión, pero se puede variar a gusto del consumidor. Existen dos modos de carga: Realistic y Fun. El primero impone una serie de restricciones a la carga que el aparato puede llevar. El segundo libera de estas limitaciones reales y permite equipar el aparato con mucha más munición.

F-22 Raptor admite el juego multijugador. Dispone de cuatro opciones para ello. Es posible jugar con una conexión directa a través del puerto serie, con dos modems, mediante una red local (protocolo IPX) o en Internet (protocolo TCP/IP). En los dos primeros casos el número de jugadores está limitado a dos, mientras que en los últimos el límite es 60.

Lo más curioso del juego son los gráficos. La primera impresión que se obtiene es que son un tanto chapuceros. Pero, después de jugar un poco, uno se da cuenta de que no es así. Incluso los modelos tridimensionales son detallados y las texturas son adecuadas. El motor gráfico es bastante bueno, porque consigue unas imágenes atractivas y un juego fluido sin necesidad de un ordenador potente y una aceleradora de gráficos 3D. Pero es una pena que no exista la posibilidad de utilizar una aceleradora de este tipo, que casi siempre proporciona unos gráficos de mayor calidad.

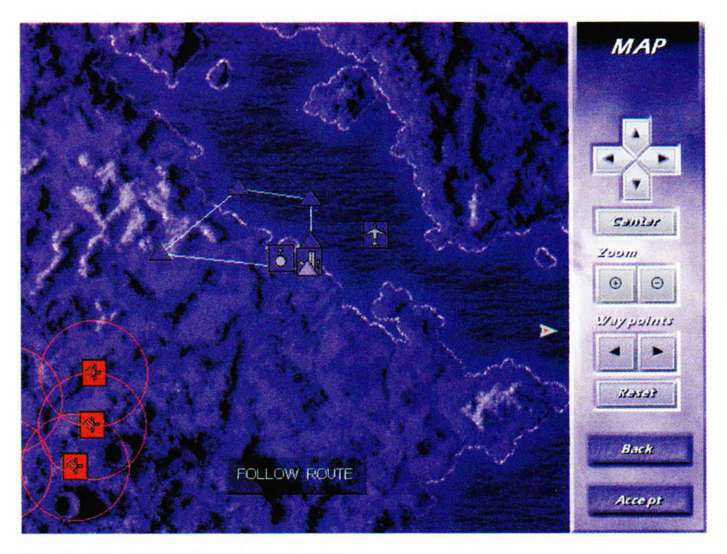
Un buen detalle, en lo que a gráficos se refiere, es el de los motores. Se puede ver la distorsión en la imagen que se produce debido a los gases emitidos por el motor. Por supuesto, esto sólo se ve cuando se utiliza una vista externa que muestre la parte posterior del avión.

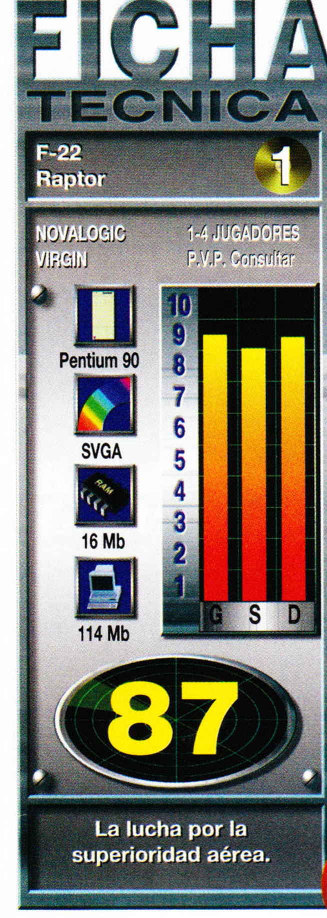
El sonido tiene sus pros y sus contras. A favor está la calidad del sonido digital. En contra, la música, que es horrible. Los efectos sonoros son bastante buenos y hacen muy agradable el desarrollo del programa. Por ejemplo, el ruido de los motores al despegar es muy realista, pero una vez en vuelo disminuye su intensidad para no molestar al jugador. Además, las voces de la radio son muy buenas. Continuamente se producen conversaciones entre los pilotos que animan mucho el desarrollo de cada una de las misiones.

F-22 Raptor es un buen simulador de vuelo con muchos puntos a su favor y sólo unos pocos en contra. De lo más recomendable, especialmente si no tienes aceleradora 3D.

F. de la Villa







ALTERNATIVAS



F-22 DID ADF
Did/Ocean•Infogrames
Título actual de similares características a *F-22 Raptor*.



IF-22 RAPTOR
Interactive Magic•Friendware
Un excelente título si dispones de tarjeta aceleradora 3D.



F-22 LIGHTNING II
Novalogic•Electronic Arts
Excelente juego de los creadores de *F-22 Raptor*.

JUEGOS

HUMAN ONSLAUGHT

De nuevo nos encontramos sumergidos en un extraño mundo dividido en cuatro facciones; todas desean el poder y el control del mundo. ¿Por quién tomarás partido en esta ocasión?







Para los forofos de los juegos al estilo *Warcraft*, Strategic Simulations, una compañía del grupo Mindscape, ha creado la segunda parte de *War Wind*, bajo el título de **Human Onslaught**.

La mayor variación es la de poder jugar con cuatro bandos distintos que son: los Overlords (una especie de aliens), los Marines (humanos), los Descendants (científicos) y los S.U.N. (*aliens* humanoides). Cada una de estas facciones tiene sus ventajas y sus inconvenientes, de modo que resulta interesante jugar alguna partida con todos ellos y probar diferentes estrategias. Esto nos asegura la diversión durante mucho más tiempo. Por otro lado, el juego incluye un editor de escenarios, que permite construir con facilidad nuevos entornos en los que pelear por la victoria.

Uno de los detalles más loables es la inclusión de partes de rol, como la motivación de las unidades, en la que influye la bondad del jefe supremo.

Hay una enorme cantidad de unidades, con múltiples características diferentes, que al principio cuesta un poco dominar. El modo de control de las acciones de las mismas es mediante un menú desplegable al lado de la unidad, método que se olvida inmediatamente en el mismo instante en que vienen a atacarte, sustituyéndose por el del teclado. No obstante, la ocupación del teclado varía con cada facción y es un pequeño lío al comenzar (el manual incluye una guía en su contraportada).

Es posible cambiar gran cantidad de parámetros en el programa, personalizándolo aún más en función del modo de juego de cada uno.









Las batallas son en tiempo real, de modo que podrás ver a los muñecos partiéndose la cabeza en vivo y en directo. La gran variedad de armas convierte una batalla grande en un auténtico espectáculo para la vista (si estás en la parte ganadora, claro).

Un buen juego para los amantes del género. Introduce opciones novedosas y en red es harto divertido. La única desventaja del juego en red o Internet es que se necesita un CD cada dos jugadores (de los cuatro posibles).

F. Escudero

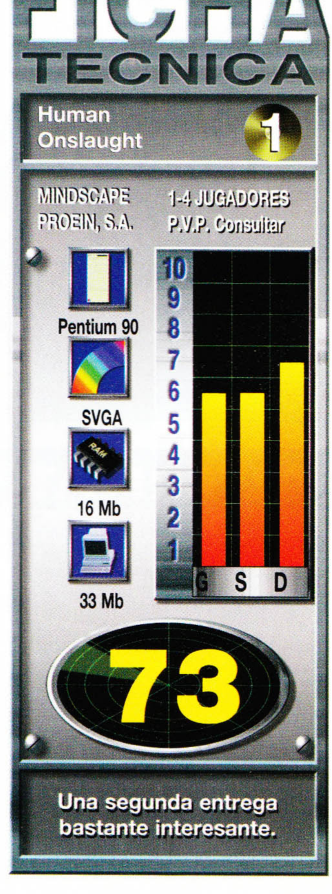
ALTERNATIVAS



INCUBATIOON
Blue Byte•Friendware
Estrategia futurista extraterrestre con aguerridos soldados.



MYTH: THE FALLEN LORDS
Bungie/Eidos•Proein, S.A.
Uno de los mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos.



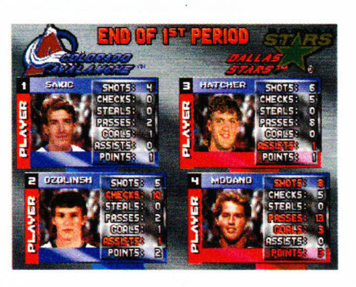
2 ON 2 NHL OPEN ICE

De la mano de los creadores de *NBA Jam* nos llega una versión de este simpático programa sobre la liga de hockey profesional americana.

Hace algunos años una máquina recreativa hizo furor. Era *NBA Jam*, uno de los juegos más divertidos y locos de cuantos se hayan realizado. En ella tomabas el control de un jugador de baloncesto en un dos contra dos contra otro jugador o la máquina. Los gráficos eran muy divertidos y las acrobacias de los jugadores eran espectaculares. Posteriormente surgieron las versiones para las consolas, muy buenas en general, y la de PC, no tan buena. Más adelante han ido surgiendo versiones sobre el original, como *NBA Jam Tournament Edition* o *NBA Jam Extreme*, donde se pasaba de las dos a las tres dimensiones en la realización del juego. Pues bien, ahora por fin nos llega el equivalente a aquel título para la NHL, la conocida liga de hockey profesional dentro de los Estados Unidos.

En este **NHL Open Ice** se mantienen prácticamente las mismas características que en *NBA Jam*. De hecho, el juego es idéntico salvo en el deporte. Jugarás un dos contra dos en el que al menos un jugador será humano, pudiendo ser los cuatro. Irás jugando partidos contra otros equipos hasta que finalice el juego o seas eliminado. Puedes introducir tus iniciales de manera que el programa memorice tus mejores marcas.

Una vez dentro del juego, jugando tú solo, tomas el control de uno de los dos jugadores de un equipo. Sin embargo, también controlarás el disparo y el pase de tu compañero. Como ocurre en *NBA Jam*, no existen normas que rijan el juego. En efecto, puedes realizar todo tipo de faltas; es más, son necesarias para ganar. Al ser el hockey un deporte con porterías, cada equipo tendrá un portero controlado por la CPU. Dispondrás de un botón de pase, otro de tiro y un tercero de turbo, que será el que utilices para dar los golpes o realizar las jugadas especiales. Hay una barra de energía que, al obtener su nivel máximo, te da jugadas especiales. Si bajo estas circunstancias marcas un gol, el jugador se pondrá "caliente" y la bola arderá cuando la toque.



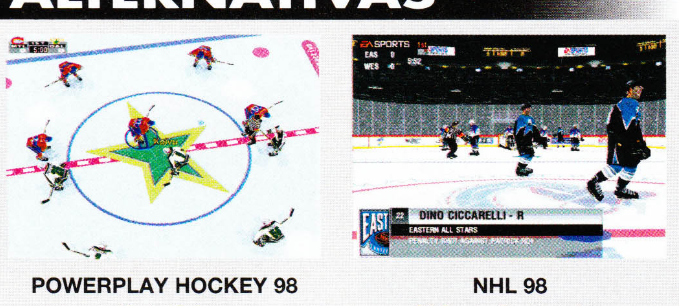
Los gráficos son en baja resolución, algo hoy ya muy superado. Son graciosos, se puede jugar con jugadores pequeños o mayores, y se puede aumentar el tamaño de la cabeza de tu jugador para identificarlo con mayor facilidad. El sonido es correcto, con comentarios técnicos para cada jugada y una música trepidante que añade ambiente. Sin embargo, no proporciona valor añadido al resto del juego. En conjunto, el programa es muy divertido por la propia idea del juego en sí. Sin embargo, su realización es más propia de hace un año y medio que de las fechas actuales.

A. J. Novillo



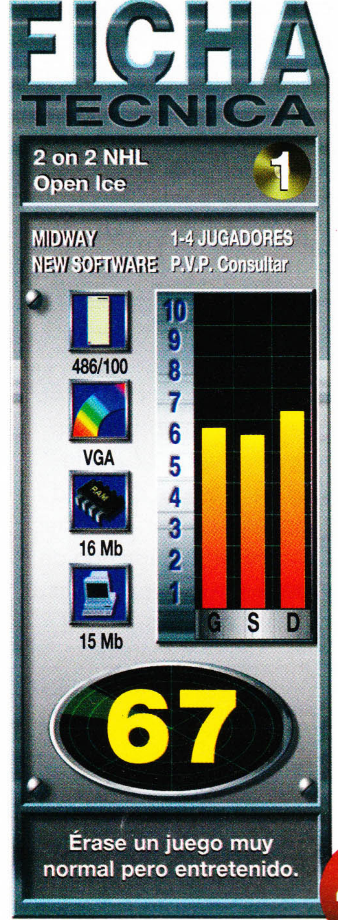


ALTERNATIVAS



POWERPLAY HOCKEY 98
Virgin•Virgin
Entretenido juego de hockey sobre hielo, con pocos requerimientos.

NHL 98
EA Sports•Electronic Arts
Interesante producto de este deporte de la factoría EA Sports.



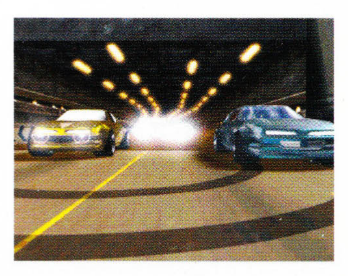


ULTIM@TE RACE PRO

Velocidad. Vértigo. Adrenalina. Todo esto llega cuando te subes a un veloz coche y compites contra otros. No tendrás ni un solo respiro.





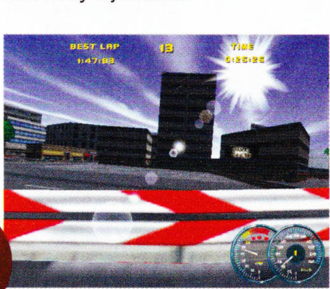


¿Quién no ha sentido alguna vez la atracción que ejercen los coches de carreras? Ponerse al mando de uno de estos bólidos y alcanzar velocidades de vértigo. Oír el rugido del motor, los gritos de la ruedas contra el asfalto, el aplauso del público y los chirridos de la mecánica...

Para poder llevar a cabo todo esto o tienes mucho dinero y poco miedo a la muerte o un simulador de carreras. Como Kalisto no te puede dar lo primero, te proporciona lo segundo. En este nuevo programa te ofrece la posibilidad de ponerte al volante de un veloz vehículo.

Cada uno de los que te ofrece posee diferentes características en velocidad, aceleración y agarre a la carretera. Todos ellos están equilibrados para que ninguno destaque y puedas escoger el que más se aproxime a tu estilo de conducción.

La disciplina escogida para este simulador es el rally, pues vas a poder ir por circuitos que incluyen carreteras de ciudad, carreteras de campo y caminos de tierra. Una de las características más destacables de este juego, es la gran cantidad de circuitos incorporados, diecisiete en total. Cada uno de ellos tiene un nivel de dificultad muy ajustado.





Todos ellos están bien realizados. Se trata de entornos completamente tridimensionales, en los que vas a subir y bajar cuestas, introducirte por túneles, pasar por puentes sobre otros tramos de la carrera e incluso coger algún camino alternativo. Cuenta incluso con excelentes detalles como caídas de agua o troncos sobre la carretera.

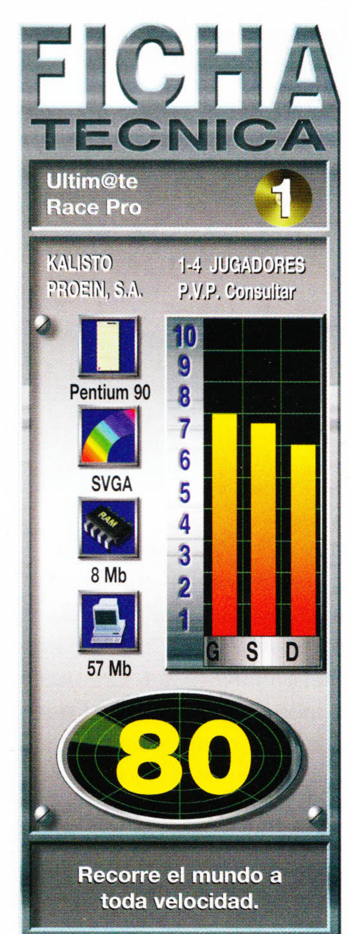
Los gráficos son bastante buenos, sobre todo si tenemos en cuenta la necesidad de contar con tarjeta aceleradora. Cada uno de los circuitos tiene su propia "colección" de gráficos. Otros detalles interesantes son los efectos de lluvia o la iluminación de la carretera cuando conduces de noche.

También te muestran el humo que echan la ruedas al forzarlas en un derrapaje e incluso las huellas que dejas sobre el asfalto. Se echa de menos la variedad gráfica en los oponentes de cuatro ruedas, ya que casi todos tienen el mismo aspecto.

El control del coche con el teclado el bastante complicado. Perderás el control con bastante facilidad. El coche se irá hacia atrás y tardarás mucho en lograra que haga lo que quieres. Este problema se agrava a la hora de tomar una curva, pues has de tener mucho tacto para bajar la velocidad y tocar el freno. A veces parece que los programadores querían enseñarte los efectos del humo transparente al quemar la goma de las ruedas.

Los puntos de vista son, tan sólo, dos, uno desde el frontal del coche, en el cual no se ve el salpicadero ni el morro, y otro desde detrás del coche, un poquito elevado, para que puedas ver tu posición exacta dentro de la calzada. Se echa en falta una vista interior, con el salpicadero, pues ésta da mayor sensación de realidad. Para fanáticos de la velocidad.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



SCREAMER RALLY
Milestone•Virgin
Un impresionante juego de carreras que aprovecha 3Dfx.



ANDRETTI RACING
EA Sports•Electronic Arts
La saga de corredores de coches más conocida invade los PC.

Velocidad extrema en un clásico de las carreras que nos vuelve con la calidad de los tiempos que corren. Varias ciudades del mundo esperan la visita de tu raudo automóvil.

TEST DRIVE 4

Mucho tiempo ha pasado ya desde ese primer *Test Drive* que todos disfrutamos en disquetes de $5^{1/4}$... Y, por supuesto, los programadores han sabido adecuar el producto a la altísima calidad que en estos momentos domina el mercado. Así, nos encontramos con un producto que sabe aprovechar las tarjetas aceleradoras de las 3D y las capacidades de los últimos procesadores.



En **Test Drive 4** tienes a tu disposición diez coches. Cinco de ellos son últimos modelos, de excelente presencia y elevadas prestaciones. Los otros cinco los han elegido entre los clásicos coches americanos de los años 70. Éstos tienen más encanto por su curioso *look*, aunque quizá aquéllos pueden resultar, en general, más emocionantes.

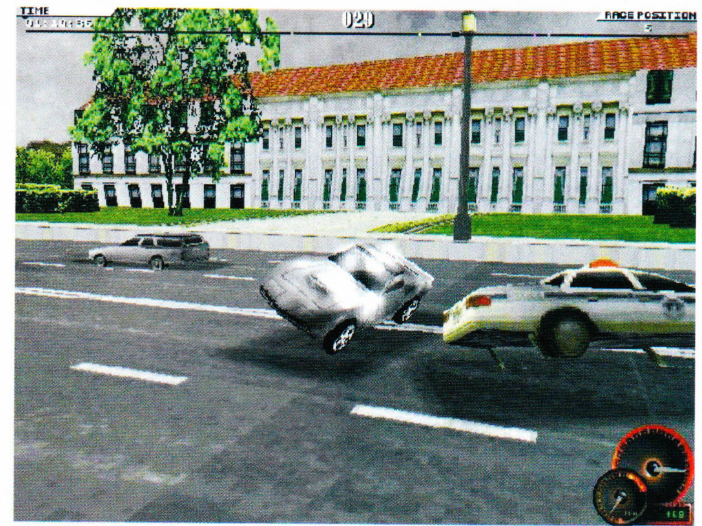
En cuanto a los circuitos, tienes a tu disposición seis de ellos, aunque, conociendo a los programadores, no nos extrañaría que hubiera alguna sorpresa en este sentido. En cualquier caso, estos seis circuitos son de gran calidad. Podemos destacar, por ejemplo, el que discurre por la ciudad de San Francisco, con su fenomenal puente, o por Kyoto, con un interesante mercadillo.

Los gráficos son excelentes para quien posea una tarjeta 3Dfx, pero más bien planos si no dispones de la misma. Además, necesitas mucha memoria disponible en tu disco duro (220 Mb sin 3Dfx), lo cual dispara los requerimientos mínimos del juego. En equipos no muy potentes los gráficos tardan un poco en generarse, de modo que no vas a poder reaccionar bien en las curvas. Con equipos potentes es, sin embargo, un título excelente.

La música es muy buena. Los efectos sonoros dan la talla, y entre los temas que forman la banda sonora hay algunos de Orbital y The Younger, Younger 28's, lo cual es de agradecer en un juego de estas características.

La jugabilidad es muy elevada. Te encontrarás con tráfico en sentido contrario, la policía te puede detener... Los detalles de este estilo aumentan la calidad del título. En resumen, merece la pena.

P. López









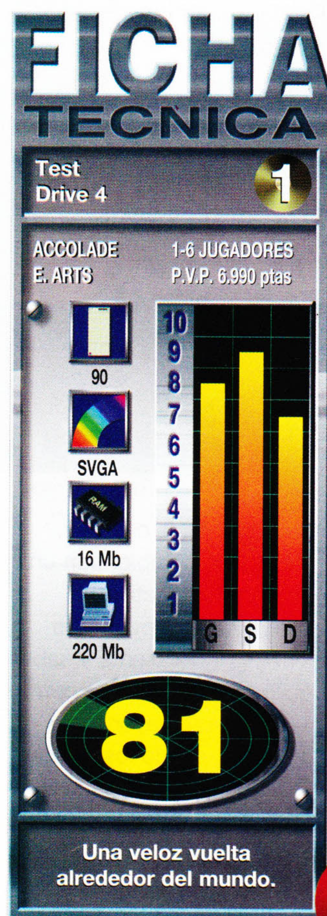
ALTERNATIVAS



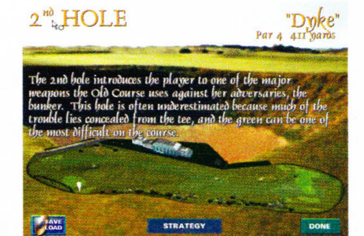
ANDRETTI RACING
EA Sports•Electronic Arts
Un entretenido juego de carreras protagonizado por la saga Andretti.



ULTIMATE RACE PRO
Kalisto•Proein, S.A.
Bastante espectacular si cuentas con una aceleradora 3D.



BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF





El Torneo de golf más famoso de todo el mundo se asoma a las pantallas de nuestros ordenadores a través de este título de una casa veterana: Looking Glass Technologies.

Desde hace años, lo único que se va innovando sobre el tema de los simuladores de golf es en la resolución de los gráficos, cada vez más realistas. Sin embargo, el sistema de juego se ha quedado atrasado. Vamos, que desde el primer juego de golf hasta el que ahora nos ocupa no hay sustanciales diferencias.

A veces la situación es más grave, pues, si miramos hacia atrás, veremos en los juegos del pasado elementos de los que los actuales carecen. Ocurre, por ejemplo, con una visión en perspectiva del *green*, para que podamos observar la pendiente y saber a qué atenernos en los *putt*, así como una mayor importancia efectiva de los elementos atmosféricos (aquí casi meramente señalados, aunque muy bonitos en pantalla, como ocurre con la lluvia o la niebla).



Una vez hemos descartado todos estos factores lo cierto es que no nos queda demasiado. En principio, sólo la simulación, lo cual en este caso no es mucho. En efecto, como hemos dicho, en esencia ésta no ha cambiado a lo largo de los años: te las ves y te las deseas para meter la bola en el agugerito, y luego vuelta a empezar.

Vuelta a empezar, pero esta vez en distinto agujero, ya que si una cosa tiene buena este juego es la inclusión totalmente realista de dos campos reales del Open Británico: St Andrews y Royal Troon. Cada uno posee dieciocho hoyos, lo cual ameniza un poco la partida de su rutinaria mediocridad. Resulta algo más interesante la elección de jugadores. Puedes elegir entre un gran elenco de actores filmados, incluidos digitalmente en el escenario. Cada uno responderá visualmente de una manera diferente a los golpes que haya dado, según su nivel de efectividad.

La banda sonora es excelente, con ritmos célticos al estilo del último trabajo del autor de *Tubular Bells*. Los efectos especiales van desde excelsos cantos de las gaviotas hasta los aplausos, ovaciones y vitoreos del público, (o todo lo contrario, si la dicha no es tan buena), pasando por supuesto por los sonidos de nuestro palo en cumplimiento de su misión, todos ellos perfectamente digitalizados.

También cabe mencionar la inclusión de mediocres vídeos, con pésima calidad de imagen. Sirven para adornar un pastel con sabor bastante poco dulce, aunque cuente con una perspectiva muy realista de este importante torneo.

V. SÁNCHEZ

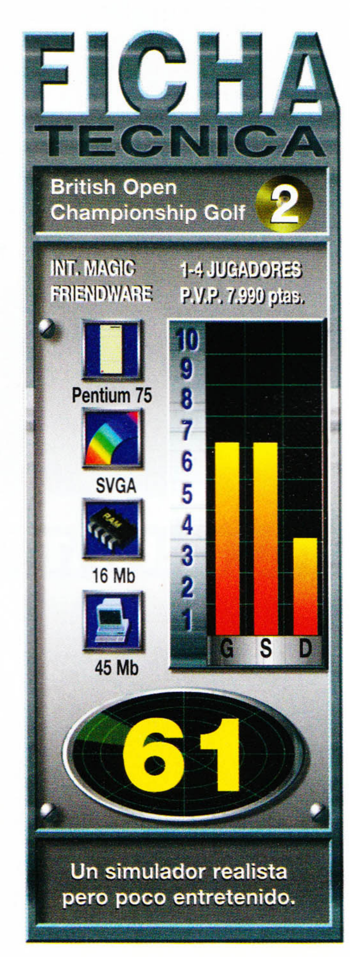
ALTERNATIVAS



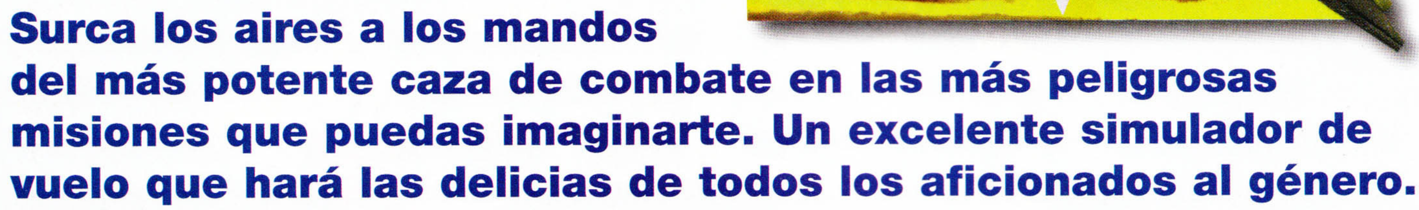
LINKS LS 98
Access/Eidos•Proein, S.A.
El mejor juego de golf de todos los tiempos.



JACK NICKLAUS 4
Accolade•Electronic Arts
Los golfistas famosos también protagonizan programas de PC.



F-22 DID AIR DOMINANCE FIGHTER

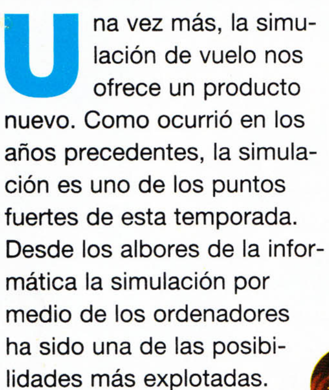


Surca los aires a los mandos del más potente caza de combate en las más peligrosas misiones que puedas imaginarte. Un excelente simulador de vuelo que hará las delicias de todos los aficionados al género.

Una vez más, la simulación de vuelo nos ofrece un producto nuevo. Como ocurrió en los años precedentes, la simulación es uno de los puntos fuertes de esta temporada. Desde los albores de la informática la simulación por medio de los ordenadores ha sido una de las posibilidades más explotadas.

Hoy en día, con la gran capacidad de los microprocesadores y las excelentes tarjetas gráficas existentes, nos encontramos en el entorno ideal para llevar aún más lejos la simulación, creando mundos cada vez más realistas y atractivos para el jugador. Han logrado trasladar toda la emoción desde las auténticas misiones de los más experimentados pilotos hasta la pantalla de nuestro ordenador, sin la más mínima carencia gráfica.

Este juego, **F22 DID Air Dominance Fighter**, incorpora algunas mejoras gráficas sobre otros precedentes, de modo que se convierte en uno de los programas de mayor calidad gráfica entre todos los simuladores hasta ahora realizados.



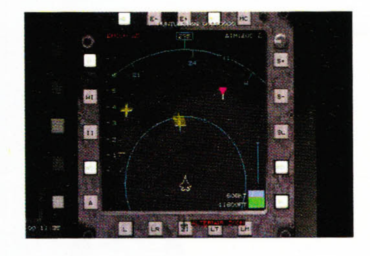
Sus posibilidades gráficas son bastante elevadas desde un principio, pero mejoran notablemente si dispones de una tarjeta aceleradora 3D. De hecho, la posesión de una tarjeta de estas características te permitirá explotar al máximo la calidad del juego, con gráficos hiperrealistas, de lo mejor que hemos podido ver en simuladores de vuelo.

Las formas de los terrenos han mejorado en gran medida: son mucho más suaves. También lo son los difuminados que aparecen en las figuras, así como la niebla, tan propia de las 3Dfx.

Como es habitual en este tipo de juegos, dispondrás de la posibilidad de observar el vuelo con múltiples cámaras, incluyendo una libre que podrás variar y desde la que observarás el surcar de los vientos de tu formidable caza sobre un excepcional entorno tridimensional.

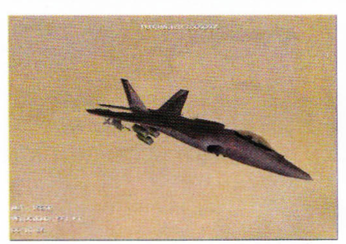
Las opciones de juego son las habituales dentro de los juegos de simulación de vuelo. En primer lugar debes crear un piloto, del cual se irán grabando las realizaciones hechas en cada misión. Dispones de múltiples pilotos.

Seguidamente vendrán las auténticas opciones de juego. Puedes jugar con varios compañeros, ya sea a través de Internet o bien con una red local. Esta opción, antes poco habitual, se hace cada vez más importante. También podrás jugar unas misiones rápidas, en las que directamente apareces sobre el aire y no sigues un hilo argumental como en las misione globales. Por último, podrás participar en la opción denominada simulación. Aquí elegirás entre las misiones de entrenamiento, vuelo libre, las misiones de entrenamiento con armas y las definitivas y deseadas misiones completas. La mayoría se desarrollan sobre el Oriente Medio, la zona de mayor tensión de los últimos años, luego los ambientes serán muy desérticos, prodigándose los tonos ocres en los gráficos.





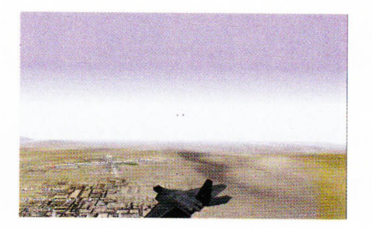




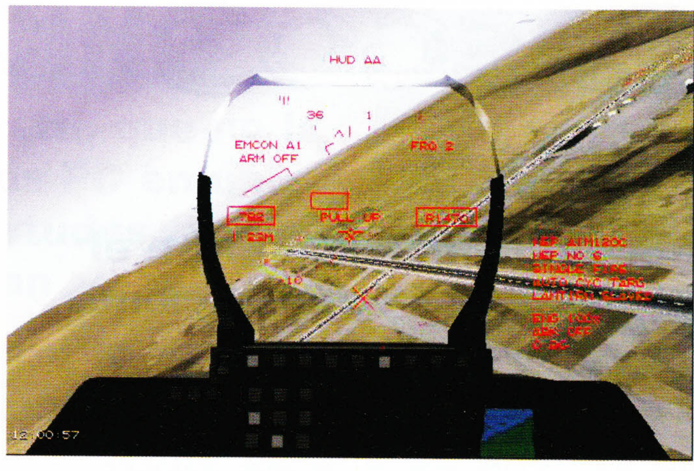


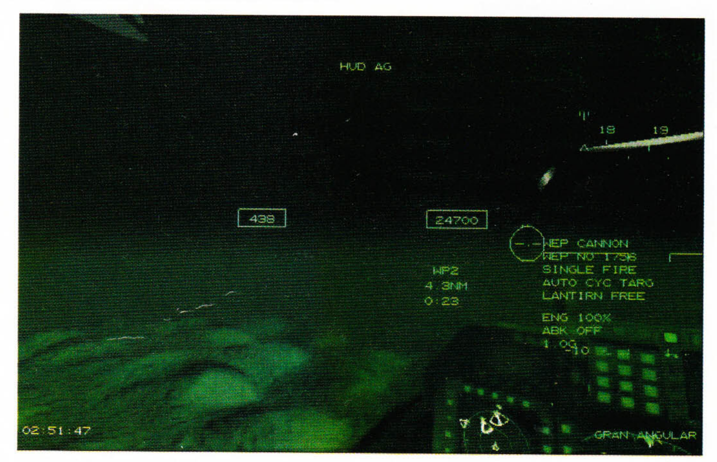
El manejo del avión, como suele ocurrir con este tipo de juegos, es bastante complicado: será necesario hacer uso de vez en cuando del completo manual de programa. Sin embargo, se han ahorrado algunas de las maniobras más complejas, como algunos aterrizajes y despegues, facilitando de este modo el juego a los jugadores menos doctos en esta difícil materia. En esto se parece, en cierto modo, a otro título de la casa, *Retaliator*, que también era un simulador gráficamente muy brillante y con una carga de simulación menos densa que otros títulos de este estilo.

Como ya he comentado algo más arriba, el aspecto técnico está muy bien cuidado en este programa. La versión de 3Dfx es, sin duda, la más completa en este sentido, pero los gráficos de la versión con Direct 3D normal también son buenos y logran llevar la ambientación del programa hasta cotas de gran realismo. En este sentido no tiene desperdicio.









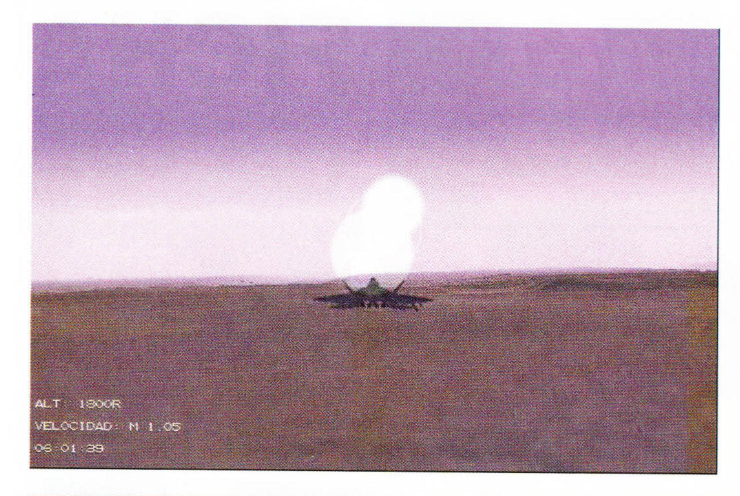


Sin embargo, el sonido no es tan brillante: se hace monótono en muchos momentos. Los efectos sonoros son correctos, pero la música no es demasiado buena, aunque esto sea algo secundario dentro de un simulador de vuelo.

En conjunto, te encuentras ante un más que contundente simulador de vuelo, con unas cualidades gráficas muy superiores a la media y una dificultad de manejo inferior a otros títulos de similares características.

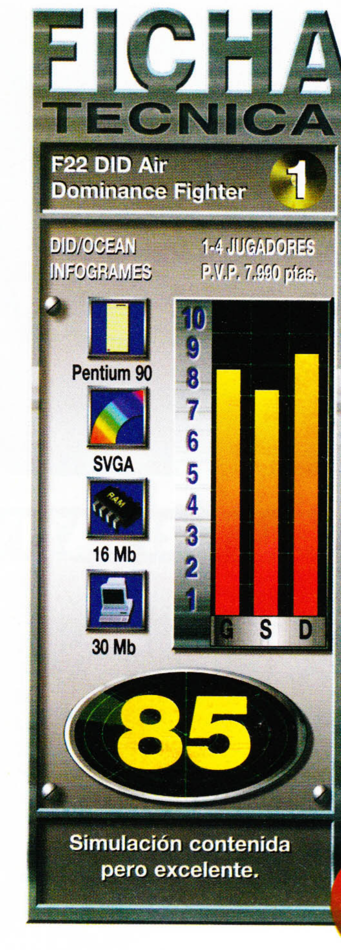
Hará las delicias de los expertos en simuladores de vuelo y también será interesante para los menos doctos, que podrán utilizarlo para profundizar algo más en el apasionante mundo de los simuladores de vuelo.

A. J. Novillo









ALTERNATIVAS



F-22 RAPTOR
Novalogic•Virgin
Última entrega del simulador estrella de Novalogic.



F-22 LIGHTNING II
Novalogic•Electronic Arts
Un excepcional producto, sobre todo si lo juegas en red.



IF-22 RAPTOR
Interactive Magic•Friendware
Excelentes fondos gráficos para un juego entretenido.

POLITIKA

Yeltsin ha muerto. Entre el caos surgen ocho facciones que luchan por alcanzar el poder en Rusia, y tú estás a la cabeza de una de ellas.



Politika es un juego de estrategia inusual. A diferencia de la mayoría de títulos de este género, su tema no es militar. Y, además, está muy orientado al juego multijugador a través de Internet. De hecho, es tan inusual que, sin duda, dejará fríos a los fans del género.

El juego supone que en el presente año muere Yeltsin, dejando un vacío de poder en Rusia. Esto crea un enorme caos del cual surgen ocho facciones interesadas en hacerse con el poder.

Tú puedes liderar cualquiera de ellas y hacer todo lo posible para conseguir tus objetivos. Tendrás que establecer y romper alianzas, encajar los golpes bajos que te esperan y, en ocasiones, jugar sucio. Tu objetivo es conseguir la mayor influencia posible en todo el país durante un tiempo determinado. Si lo consigues, serás elegido nuevo dirigente de Rusia.

Sobre el papel parece un título interesante, pero no lo es. El juego se desarrolla por turnos en los cuales, por riguroso orden, los distintos grupos van realizando sus acciones. Cada turno se divide en una serie de fases: Producción, Movimiento, Comercio, Retos y Compra. Se desarrolla como un juego de mesa en versión ordenador, con fichas, cartas y dados.





En Producción se obtiene dinero que servirá para comprar cartas y tiradas adicionales. En Movimiento puedes cambiar la posición de tus "representantes" en las distintas regiones del país. En Comercio intercambias cartas con otros jugadores, y en Retos intentas conseguir más poder a costa de los demás. Al jugar contra el ordenador se convierte en un juego aburrido, pesado y repetitivo. En modo multijugador cobra más de interés, aunque no mucho.

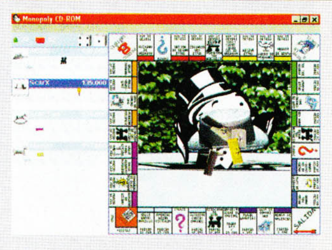
Los gráficos son más bien mediocres. Además, es un juego bastante estático. Apenas hay animaciones, y las pocas que hay pasan desapercibidas. Por ejemplo, las fichas, que representan personas, a veces se mueven gesticulando. Los pocos vídeos son muy normalitos, aunque llama la atención la aparición de Tom Clancy.

En cuanto al sonido, es bastante pobre. Escasa música y pocos efectos de sonido, por otra parte, de calidad bastante dudosa.

Politika es un juego aburrido; no está mal realizado, pero no logra interesar al jugador ni a punta de pistola.

F. DE LA VILLA

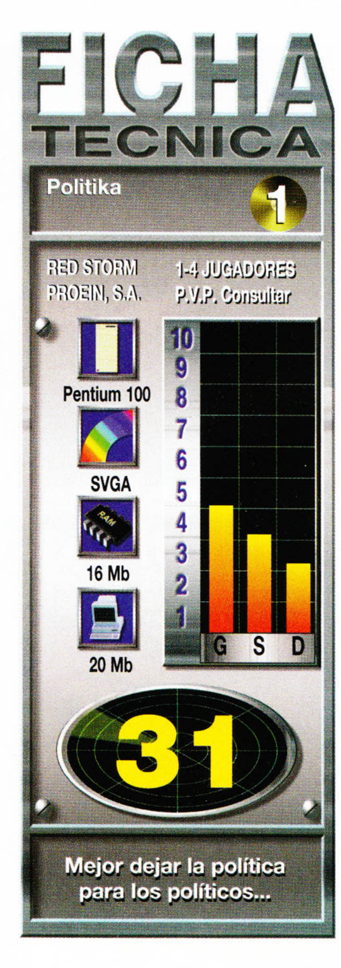
ALTERNATIVAS



MONOPOLY
Hasbro•Electronic Arts
Un juego de estrategia económica bastante más divertido.



IMPERIALISM
Mindscape•Proein, S.A.
Todo lo que pretendía ser *Politika*, un siglo antes.



ANDRETTI RACING

La conocida familia de los Andretti, que no la de los Plaf, aparece por nuestros PC en un interesante juego plagado de virtudes, aunque también de rémoras que refrenan su calidad.

EA Sports suele darnos bastantes alegrías dentro del mundo del software lúdico, pero a veces da algún que otro traspié con sus títulos. No queremos decir que este juego, de los creadores de programas tan estupendos como *Fifa Soccer 98* o *NBA Live 98*, sea malo, pero no está ni mucho menos al nivel de otros títulos de la filial deportiva de Electronic Arts.

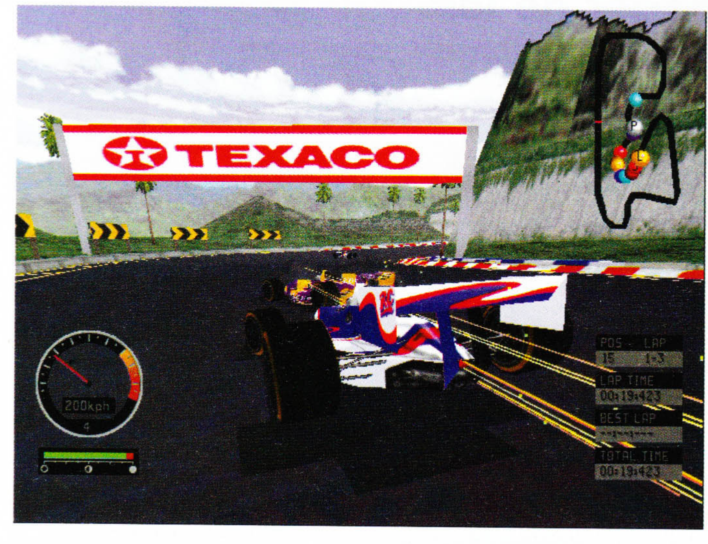
En este **Andretti Racing** tendrás la oportunidad de emular a los miembros de la saga Andretti (Mario, Michael y Jeff), unos conocidos (por aquellos lares...) corredores italo-americanos que han logrado vencer en competiciones como *Nascar Racing* o *Indycar* (versión americana de la Fórmula 1). Así, dispones de dos diferentes modelos de coche para competir: un Indy y un coche de *stock*, es decir, de serie. Con ellos podrás competir en 16 interesantes circuitos, en los típicos modos de estos juegos: exhibición, carrera, etc.

Hasta aquí todo bien, pero el problema llega al ver los circuitos. Éstos están bien diseñados, como por ejemplo el de Japón, que es bastante espectacular, pero el sistema utilizado para mostrarlo en pantalla no queda a la altura de otros juegos de coches del momento. Así, aunque utiliza las librerías DirectX 5 para hacerlo más compatible con todas las plataformas, los efectos son bastante chapuceros, como por ejemplo el *lens flare* (reflejos del sol) o la distancia de generación de escenario, que siempre es bastante escasa.

Se podría suponer que esto es así porque se ha intentado que corra bajo equipos menos potentes, lo cual sería incluso loable. Pero cuando se ve en la caja que los requerimientos mínimos son de un Pentium 133 con 16 Mb de RAM, se ve claramente que el problema es que el juego no ha sido convenientemente optimizado.

De todos modos, el programa es correcto, e incluso posee buenos detalles, como los vídeos de entrevistas con los corredores reales o los del modo carrera, pero se queda algo corto por los fallos gráficos. Lástima, porque podía haber sido un gran título.

D. GOZALO











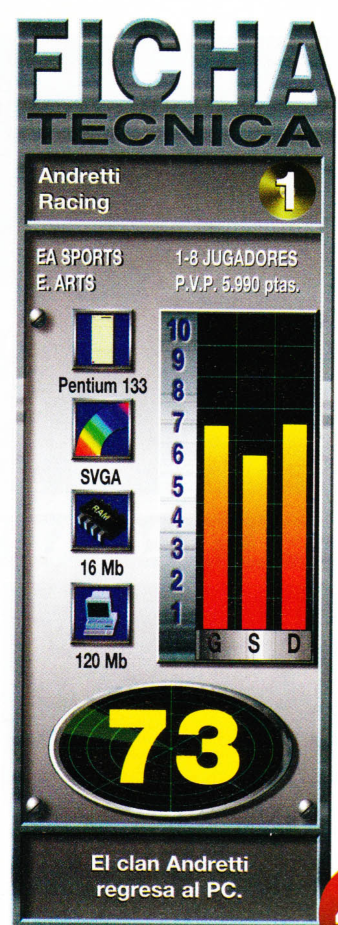
ALTERNATIVAS



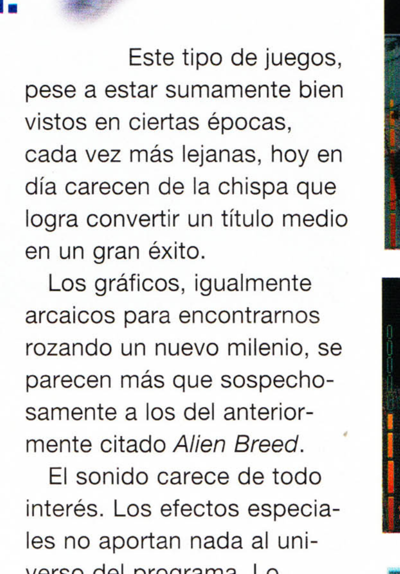
ULTIMATE RACE PRO
Kalisto•Proein, S.A.
Simulador interesante, aunque le falta algo...



TEST DRIVE 4
Accolade•Electronic Arts
Bastante bonito, se trata de un gran título.



PROJECT PARADISE

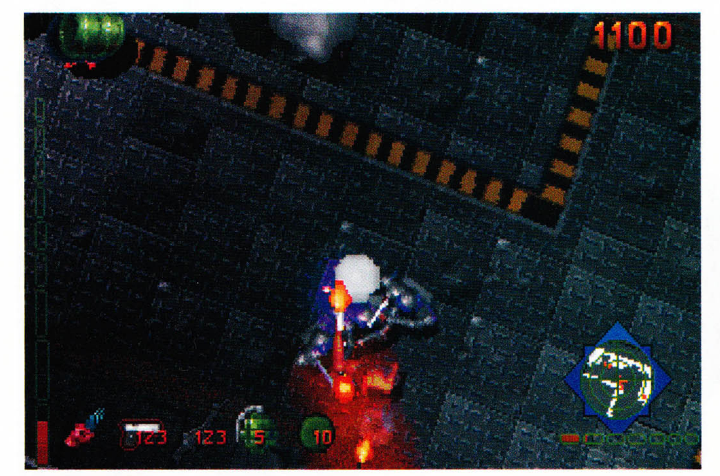


Un oscuro dominador de los espíritus de las tinieblas está controlando el mundo futuro. La Humanidad, sometida a tan opresor yugo, se dirige a su fin.

Parece ser que a un científico loco se le ocurrió de repente la respuesta definitiva contra el dominio arcano, que hasta entonces se había supuesto invencible. Dicha respuesta consistía en mezclar a todas las personas necesarias para vencer al mal en un solo cuerpo y una sola alma. De esta manera, todo es mucho más fugaz y más discreto; sólo saldrá la personalidad de cada uno cuando sea estrictamente necesario.

Así pues, te encuentras ante un arcade visto cenitalmente, como los ahora añorados *Gauntlet*, *Ikari Warriors* o *Alien Breed*. Debes manejar un guerrero megalítico, un tenebroso mago de aspecto oscuro y un personaje sanguinario y tan delgado como una aguja.

Aunque el programa es jugable, resulta demasiado frío y distante. Demasiado anticuado, en general, como para conseguir el deseado efecto sobre el usuario.



Este tipo de juegos, pese a estar sumamente bien vistos en ciertas épocas, cada vez más lejanas, hoy en día carecen de la chispa que logra convertir un título medio en un gran éxito.

Los gráficos, igualmente arcaicos para encontrarnos rozando un nuevo milenio, se parecen más que sospechosamente a los del anteriormente citado *Alien Breed*.

El sonido carece de todo interés. Los efectos especiales no aportan nada al universo del programa. Lo mismo se puede decir de la música; aunque ha sido grabada digitalmente en pistas de Audio-CD, lo único que consigue es molestar.





En su favor no hay mucho. Personalmente debo decir que me encanta que funcione bajo nuestro añorado sistema operativo MS-DOS. Finalmente, al menos durante un rato podremos librarnos del agotador sistema de ventanas. Por lo demás, se trata de un título que es mejor dejar caer en el olvido.

V. Sánchez



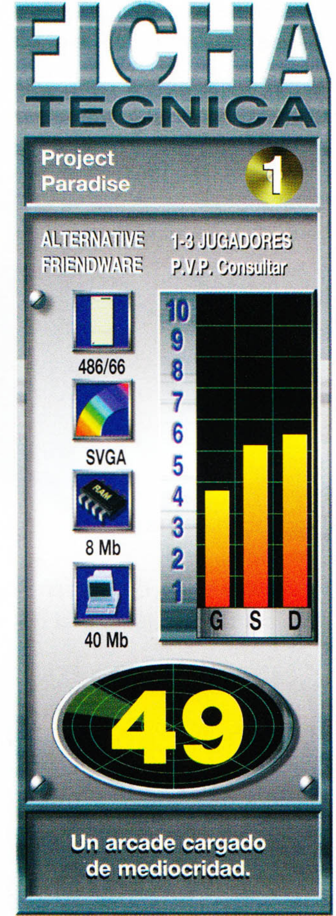
ALTERNATIVAS



TAKE NO PRISONERS
Raven/Red Orb•Electronic Arts
Un juego del mismo estilo pero gráficamente mejor.

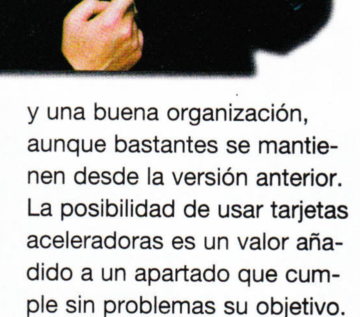


MACHINE HUNTER
MGM•Erbe
Otro arcade en vista cenital, con gráficos de la prehistoria.



PC FÚTBOL 6.0

La sexta versión de PC Fútbol no ha decepcionado: sigue siendo una de las mejores opciones para los aficionados al género. Reúne simulador, manager, proquinielas... en un solo producto.



Aunque parezca difícil de comprender, este programa ha conseguido algo increíble hace algunos años dentro del campo de los simuladores deportivos. En primer lugar, ha convertido su lanzamiento al mercado en un acto tradicional y ampliamente esperado. Por otra parte, ha cambiado la mentalidad de los usuarios al ofrecer un producto donde no se sabe bien si el simulador contiene muchas opciones o simplemente es una de ellas dentro de un conjunto tan amplio.

Este **PC Fútbol 6.0** consigue que dicho simulador deportivo pase a un segundo plano, abrumado por la calidad y la cantidad de opciones relacionadas con la gestión de los equipos y de sus jugadores.

Esta versión contiene la totalidad de las opciones de la anterior, además de un buen número de novedades. Así, encontrarás la historia de los equipos y las competiciones de todo el mundo desde el año 1.920, con todos los participantes, las alineaciones, los resultados, los goles, las clasificaciones, etc. La base de datos se mantiene tan completa como antes, con información relativa a los equipos de primera a segunda B, con jugadores, entrenadores y árbitros.





En un apartado te muestran secuencias de vídeo con los goles de la liga. También destaca la nueva versión de *Proquinielas*. Por lo demás, se mantiene el funcionamiento de la liga Manager y ProManager, así como el seguimiento de la liga, aunque la novedad principal está en el Sistema de Información Personalizada. Dicho sistema se encarga de mostrar sugerencias y ayuda a los usuarios en su ardua tarea como directivos y técnicos.

El aspecto gráfico es impecable. En el simulador, los jugadores se han diseñado en 3D, junto con las reproducciones de los 20 campos de primera división. Por otro lado, las pantallas del programa tienen un diseño acertado y una buena organización, aunque bastantes se mantienen desde la versión anterior. La posibilidad de usar tarjetas aceleradoras es un valor añadido a un apartado que cumple sin problemas su objetivo.

Como novedad en la narración se indica el jugador que está en posesión del balón, además de describir las acciones. El sonido ambiente se ha mejorado con los cánticos de los hinchas de cada club.

PC Fútbol se ha convertido por méritos propios en un clásico. Esta nueva versión no defraudará a sus incondicionales, manteniendo el elevado nivel de calidad.

E. De Riquer





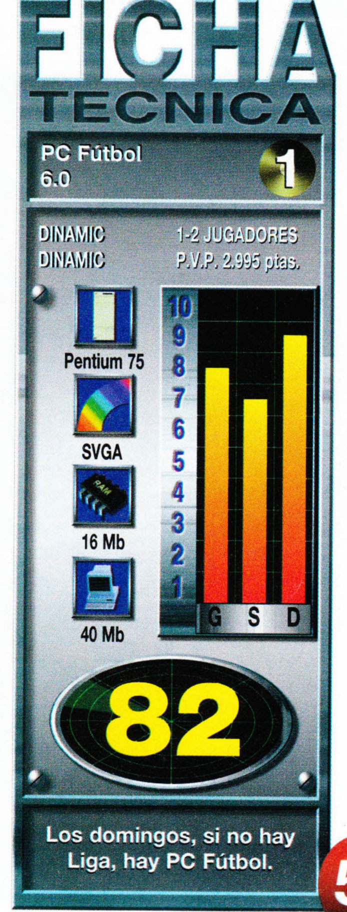
ALTERNATIVAS



FIFA SOCCER 98
EA Sports•Electronic Arts
El mejor, sin ningún género de dudas.



ACTUA SOCCER 2
Gremlin•Arcadia
Otro juego más de fútbol... lástima que le falte algo.

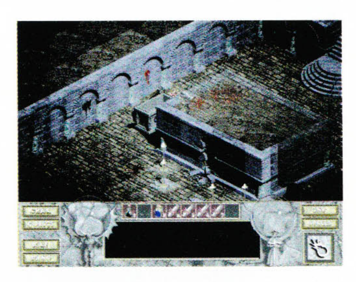




HELLFIRE

Un programa de la calidad del excelente Diablo necesitaba, no podía ser de otra forma, una actualización como ésta, que pusiera al día sus formidables capacidades de juego.





El entretenido *cocktail* de géneros y estilos que nos propuso el programa *Diablo* vuelve a tomar cuerpo con esta actualización. Se trata fundamentalmente de un juego de acción, pero posee importantes aportaciones del mundo del rol, como la ambientación medieval y, sobre todo, la experiencia que vas adquiriendo en todos los sentidos, así como toques de aventura gráfica, por la particular forma en que avanzas por el juego.

Otro de los excelentes ingredientes del programa *Diablo* era el juego en red. Los señores de Blizzard pusieron a disposición de los usuarios un servidor en el que muchos "quemamos" nuestras horas libres...

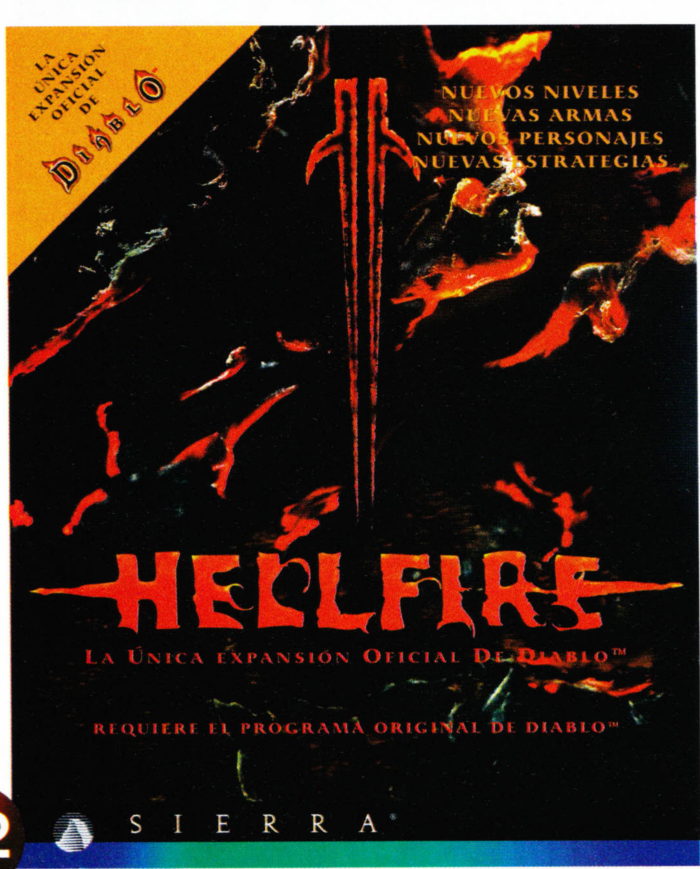
Hellfire no ha nacido como juego en red. Ha sido concebido únicamente como programa para un solo usuario, lo cual es probablemente su más importante traba. Por lo demás, tiene excelentes características para una actualización.

En primer lugar, podrás disfrutar de ocho nuevos niveles que te introducirán más a fondo en las mismas entrañas del infierno que crearon los programadores. Ahora puedes enfrentarte a las tinieblas tomando el cuerpo de un nuevo personaje. Además de arquero, luchador y mago, a partir de ahora puedes convertirte en un misterioso monje. Casi treinta nuevos enemigos se cruzarán en tu camino, todos ellos en la excelente línea que fuera marcada por *Diablo*.

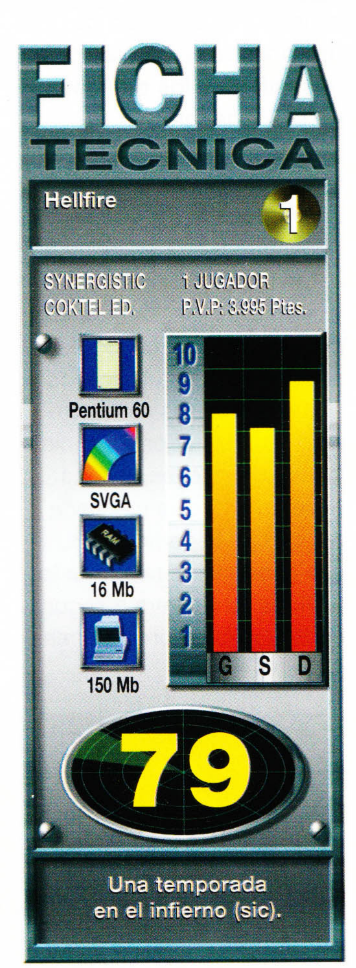
Tu inventario también va a sufrir grandes cambios a lo largo del desarrollo. Además de los que estaban a tu alcance antes, hay treinta objetos que están esperando a caer en tus manos. Los hechizos también se han renovado: siete nuevos te ayudarán a conquistar el imperio del mal. Por último, hay doce armas originales de esta expansión.

Como ves, se trata de un título muy completo. Lo único que se echa de menos es la posibilidad de jugar en red. Hay que señalar también que exige demasiado espacio en el disco duro. Los 150 Mb necesarios, además de los que requiere *Diablo*, se nos antoja excesivo.

P. López



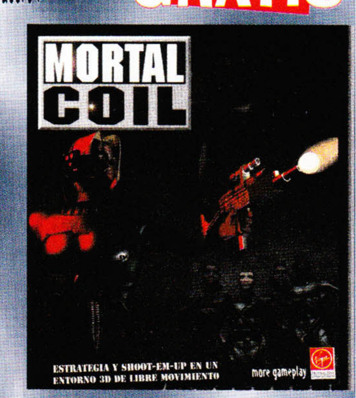




Vamos a presentarte a los cuatro amigos que conseguirás al suscribirte a PC Player.

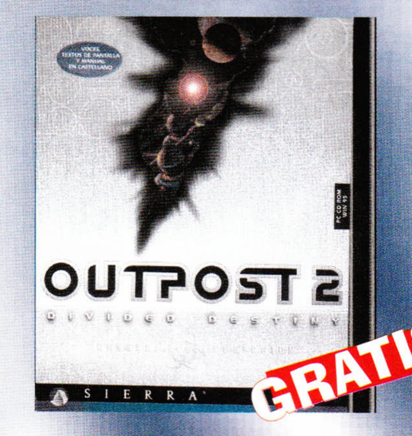


GRATIS



ESTOS CUATRO AGENTES HARÁN TIRITAR CON TU AYUDA A UN EJERCITO DE REPUGNANTES ALIENS EN:

MORTAL COIL Virgin Intercative.



GRATIS

Y si además nos presentas a un amigo tuyo que se suscriba, te regalamos el juego: "Outpost 2" Sierra Software

¿Y CUÁNTO CUESTA TODO ESTO? 4.995 ptas.

Suscripción anual, doce números. Fotocopia este cupón, en caso de tener a un amigo interesado.
Envíanos los dos cupones de suscripción juntos, y te remitiremos ambos juegos. Oferta válida hasta fin de existencias.
El precio por cada suscripción (4.995 pesetas) incluye un descuento del 30% sobre el precio de las revistas.
Tu amigo recibirá únicamente el juego Mortal Coil.

Nombre y Apellidos: F. Nacimiento:
Domicilio: Código Postal:
Localidad: Teléfono:
Provincia: Profesión:

Forma de pago:
- Con cargo a mi tarjeta VISA nº: 16 dígitos
- Fecha de caducidad de mi tarjeta: 4 dígitos /
- Contra-reembolso del importe más gastos de envío.
- Cheque a nombre de Tower Communications S.R.L. que adjunto.
- Giro postal (adjunto copia del resguardo).
- Domiciliación bancaria (rellenar código de cuenta cliente).

Código de cuenta cliente.
ENTIDAD OFICINA DC Nº CUENTA

Para suscribirte:
Llámanos al teléfono: 91 - 661 42 11
Envíanos este cupón al fax: 91 - 661 43 8
O por correo al apartado: 54.283
Tower Communications
28080 Madrid



TODAS LAS NOVEDADES DE MICROPROSE

Esta veterana compañía ha vivido muchos altibajos, pero al fin ha logrado afianzarse en el mercado. En esta nueva temporada lo va a demostrar.

Hace tres o cuatro años todos volvimos con tristeza los ojos hacia esta compañía, pues parecía que se hundía. Fue rescatada por Spectrum Holobyte (los creadores del fabuloso *Falcon*) y, a pesar de las muchas deserciones que ha sufrido (entre ellas, la del conocido Sid Meier, creador de *Civilization*), se ha mantenido a flote y todavía da muestras de gran energía.

Cinco estudios de desarrollo conforman las filas de este sello. Cuatro de ellos se encuentran en distintos puntos de Estados Unidos y el quinto en Gran Bretaña. En su haber hay juegos de la talla del mencionado *Civilization*, *Star Trek: The Next Generation*, *X-COM*, *Grand Prix/World Circuit Racing* o *Master of Orion*, títulos todos ellos que permanecen con cariño en nuestra memoria.

A pesar de su currículum, Microprose no se duerme en los laureles. En esta temporada disfrutaremos de algunos títulos que vienen de su mano. Además, ha firmado un acuerdo con Team 17 en virtud del cual se ha convertido en su distribuidora, como ocurre con Kalisto.

Así pues, se trata de una casa de indiscutible calidad que no puedes perder de vista. En este reportaje pasamos revista a su nueva cantera de productos, en la que la calidad es el denominador común.

D. Gozalo
R. M. Claudín

MECH COMMANDER

La saga *Mechwarrior*, de los señores de Fasa, recién perdida por la compañía Activision, ha pasado a las manos de Microprose.

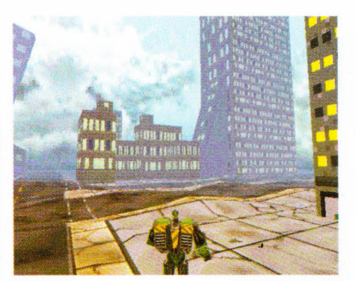
De momento, mientras permanecemos a la espera de la llegada del prometedor *Mechwarrior 3*, tendremos que conformarnos con este **Mechcommander**. Se trata de una especie de *Command & Conquer* robótico, el cual veremos desde una perspectiva isométrica superior.

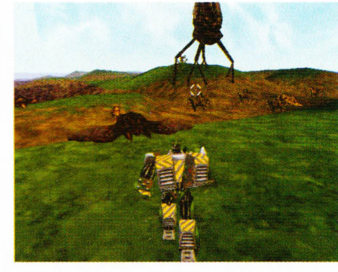
Se trata de un producto bastante interesante, al cual le falta todavía un poco hasta su lanzamiento, pero que seguramente encandilará a los aficionados al género.









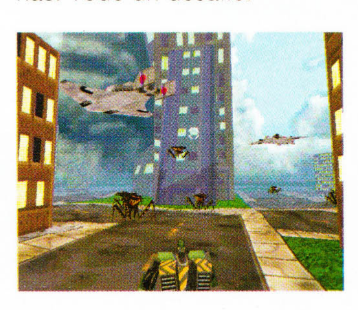


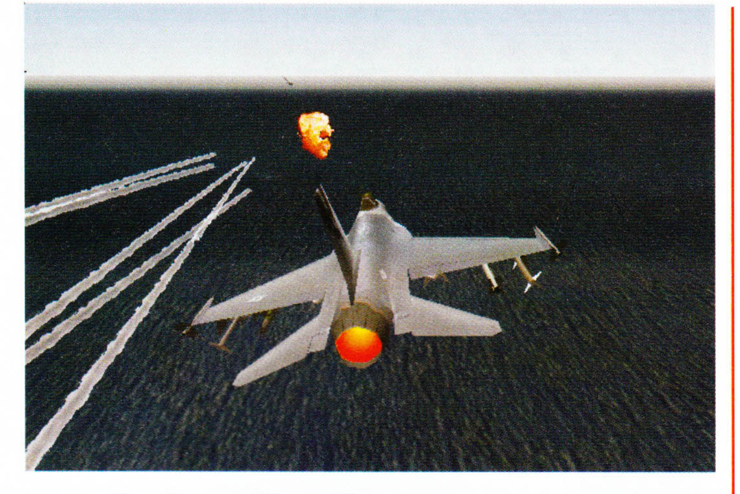
STARSHIP TROOPERS

La última película de Paul Verhoven, realizador que cuenta en su haber con títulos de relevancia internacional como *Los señores del acero*, *Instinto Básico* o *Desafío Total*, será trasladada al mundo de la informática con este programa.

Con el mismo título que el del film, **Starship Troopers**, este juego se va a asemejar en gran medida a los programas del tipo y la calidad de los *Mechwarrior*.

Los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos, como ya sabréis, son unos insectos gigantes y repulsivos que, además, son alienígenas. Todo un desafío.





FALCON 4.0

La cuarta entrega del excepcional simulador de Spectrum Holobyte va a romper moldes. La demo que ha pasado por nuestras manos promete, no sólo por sus excelentes gráficos, sino también por el cuidado trabajo que han puesto sus programadores en dotar de una inteligencia artificial al producto final, superior a lo que habíamos visto hasta ahora en simuladores de vuelo. Sabíamos que este producto no nos defraudaría, y dentro de muy poco podremos disfrutar de él.



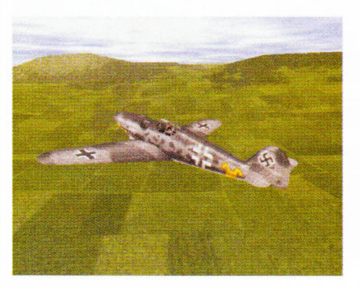
EUROPEAN AIR WAR

Seguimos con los simuladores de vuelo. En esta ocasión los aviones que tienes que pilotar son bastante más antiguos, ya que se trata de modelos que participaron en la Segunda Guerra Mundial.

Se trata de una vuelta de tuerca de productos antiguos de esta misma compañía como el conocido *1942 Pacific Air War*, pero actualizados a los gráficos que obtenemos hoy en día merced a los nuevos aceleradores gráficos.



Es, un general, un juego muy común, con un nivel medio dentro del género, pero estamos seguros que los aficionados a esta clase de programas sabrán apreciar debidamente.







M1 TANK PLATOON II

Si la primera parte de este programa, así como el posterior título *1944 Across the Rhine*, fueron los mejores simuladores de tanques de su época (de hecho, señalaron las claves de este interesante género), esta nueva versión del tanque norteamericano puede convertirse el gran éxito de la actual.

Gráficamente se trata de un juego muy espectacular, como puedes ver por las fotografías que acompañan este reportaje. Esperemos que en movimiento se comporten de igual manera y que el programa no requiera un equipo excesivo. Si cumple estos requisitos, entonces será un fuera de serie.

X-COM INTERCEPTOR

Este nuevo *X-Com* no es un programa de estrategia, como muchos de vosotros habréis supuesto por el título que lleva. Si miráis bien las fotos que acompañan este texto, veréis que se trata de un simulador espacial al estilo de *Wing Commander* y similares, pero ambientado en el entorno de *X-Com*.

Sus gráficos son francamente increíbles, sobre todo en las vistas externas de las aeronaves, y su estilo nos recuerda bastante al de excepcionales títulos como *Frontier*. Se trata, pues, de un interesante simulador espacial que encandilará a los amantes de las estrellas.



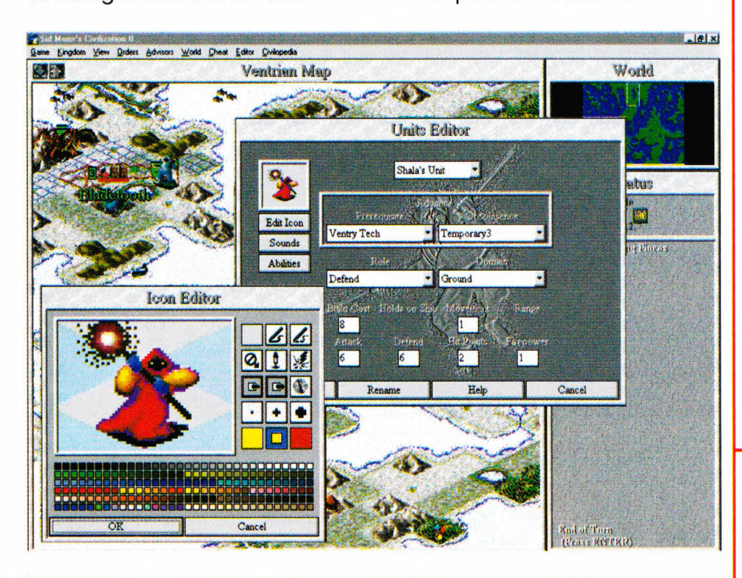






FANTASTIC WORLDS

La saga iniciada por Sid Meier parece no tener fin. Así lo demuestra esta actualización de la última aportación de la misma: *Civilization 2*. Los aficionados a la mejor estrategia disfrutarán con este disco de misiones, destacado en el apartado gráfico. Podrás editar los escenarios, así como los personajes, que podrás bajar de Internet. Los incondicionales del género no podrán resistirse.

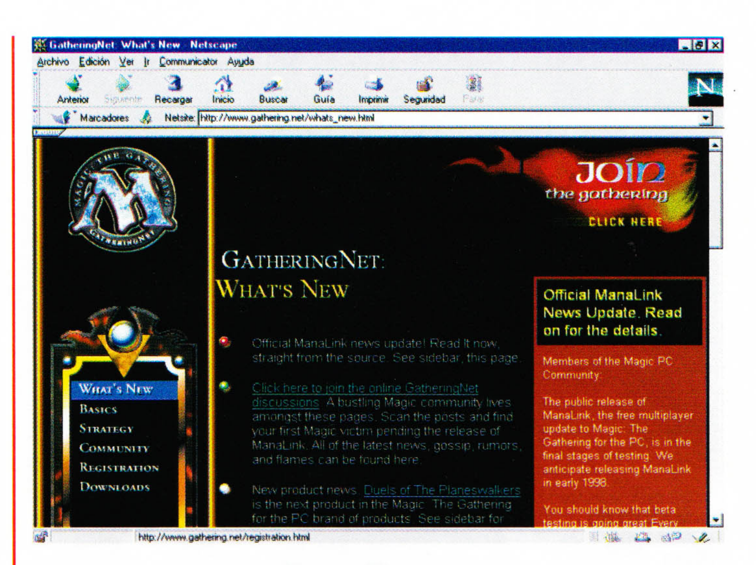


GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

Si el anterior *X-Com* es un simulador, este nuevo **Guardians: Agents of Justice** se acerca más al espíritu de aquel juego. Ahora no tendrás que enfrentarte a hordas de extraterrestres, sino que encarnarás al jefe de una serie de superhéroes que deben recorrer la ciudad acabando con todos los malos del juego. Para ello cuentan, cómo no, con sus especiales superpoderes y unas increíbles habilidades que te causarán impresión.







DUELS OF THE PLAINWALKERS

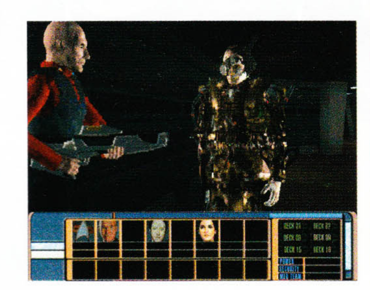
Si te gustó *Magic the Gathering*, seguirás esperando su primer disco de misiones llamado *Spells of the Ancients*. Aunque todavía no ha llegado a España, ya ha salido en Estados Unidos **Duels of the Plainwalkers**, que ofrece nuevas cartas y hechizos. Además, debemos informaros de la existencia de ManaLink, el servidor de Microprose que te permite jugar con *Magic* a través de Internet. Conéctate a la página web de esta compañía para obtener más información sobre el parche necesario.

ADDICTION PINBALL

Tras su excelente título *Worms 2*, los chicos de la compañía Team 17 preparan **Addiction Pinball**, un auténtico *Pinball* en 3D que te impresionará bastante por su altísima calidad, no sólo gráfica, sino también en lo que se refiere a la jugabilidad. Cuenta con varios tableros, con diseños basados en otros juegos de la compañía, como pueden ser *Worms* o *World Rally Fever*.



ST: FIRST CONTACT



Los aficionados *trekkies* pronto podrán contar con un nuevo juego basado en la legendaria saga espacial que tantos frutos ha dado, a estas alturas, en más un medio. Se trata de un título basado en la última película que hemos podido ver, **First Contact**, y está protagonizado por los personajes de la Nueva Generación, así como por los temidos borg, asimilados por un ente más o menos que hace que todos sean uno y piensen de la misma forma.

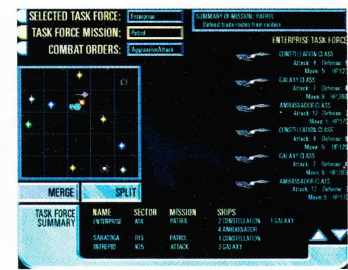
El sistema de juego es parecido al de *Star Trek: Generations*; es decir, se trata de una especie de *Doom* con los escenarios de la serie. Ya sabes: "Toda resistencia es fútil; serás asimilado..."











BIRTH OF THE FEDERATION

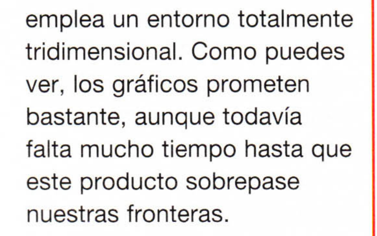
Un nuevo programa destinado a introducirse en la videoteca de todos los *trekkies* de pro. Este título, basado en *Star Trek La Nueva Generación*, llegará hasta nosotros un más tarde.



Se trata de un juego que mezcla estrategia con los combates espaciales. Sólo hemos logrado obtener unas cuantas pantallas preliminares, pero en ellas se puede ver que se trata de un título bastante extraño, apto, por lo tanto, para los seguidores de una de las más longevas series interplanetarias. Cuando sepamos algo más del mismo te informaremos adecuadamente, de modo que estate muy atento, pues dará que hablar.

KLINGON HONOR GUARD

Para finalizar esta andadura por las novedades de Microprose, acabaremos con un último título basado en *Star Trek The Next Generation*. Se trata de una especie de *Quake* que emplea un entorno totalmente tridimensional. Como puedes ver, los gráficos prometen bastante, aunque todavía falta mucho tiempo hasta que este producto sobrepase nuestras fronteras.

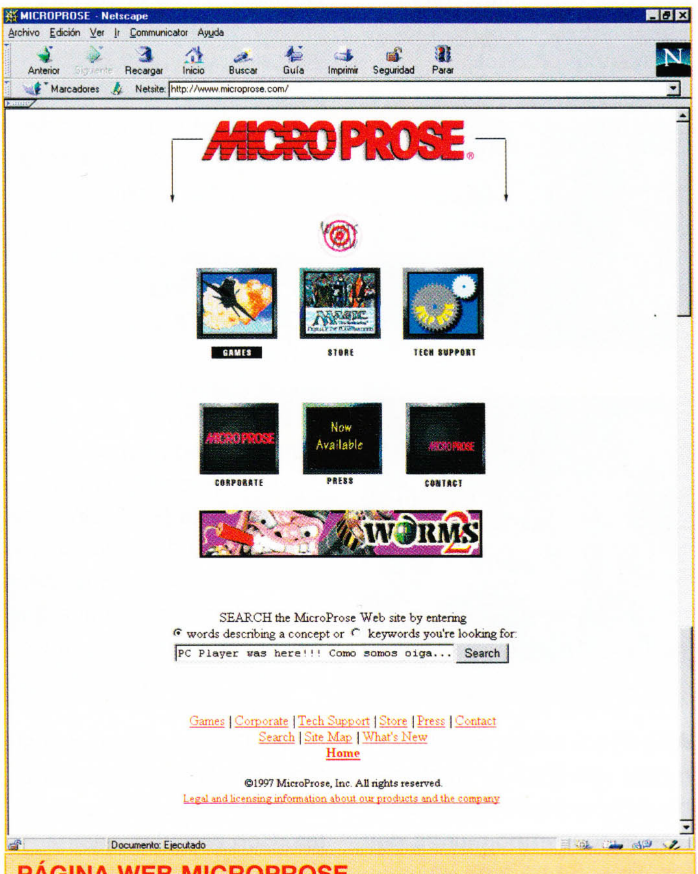












PÁGINA WEB MICROPROSE

Si quieres acceder a la página web que posee Microprose en Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.microprose.com/

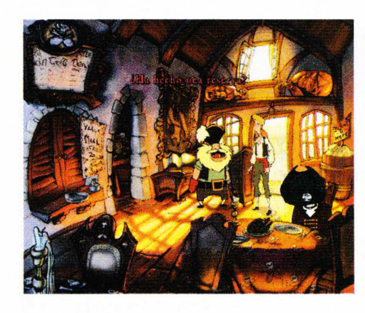


THE LUCASARTS ARCHIVES VOL. III

Esta mítica compañía lúdica americana nos facilita en este excelente paquete algunos de los mejores juegos de su historia. Se une de esta manera, aunque no por primera vez, a la moda que intenta sacar el máximo provecho de títulos del pasado que ya fueran un éxito. En el caso de esta formidable casa, muchos serán los que agradecerán una medida de este tipo.

Pero ellos no se andan con chiquitas; no reeditan sus juegos con cuentagotas. Nada más y nada menos que seis de los programas de una empresa que cuenta en su haber con auténticos hitos lúdicos se dan cita en este interesante producto.





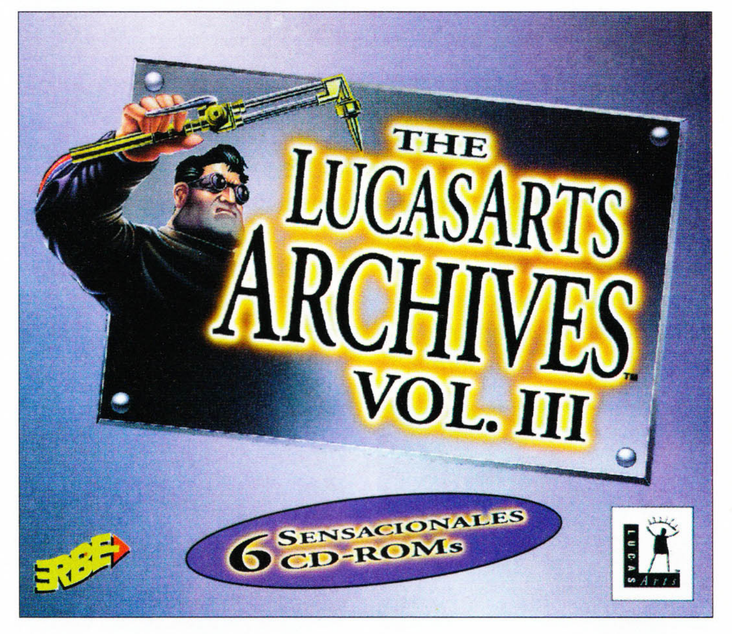
El primero de ellos, **Afterlife**, un título directamente venido de la ultratumba, es una peculiar aportación al concurrido mundo de los Sims. Se trata de un género que tiene un considerable número de seguidores; dentro de éste no es un mal título, aunque los demás programas que componen el paquete le hacen, quizá, excesiva sombra.

En efecto, han incluido fenomenales juegos como **Dark Forces**, **The Dig**, **Full Throttle** o las dos primeras entregas de la genial saga de videoaventuras **Monkey Island**. Ninguno de ellos necesita presentación, pero haremos aquí un breve repaso para refrescaros a todos la memoria.

Dark Forces es el conocido arcade tridimensional de la casa, inspirado en la serie de películas *La Guerra de las Galaxias*. Ya se encuentra entre nosotros su magnífica continuación, *Jedi Knight*, pero todavía hoy merece la pena disfrutar de su reconocida jugabilidad interestelar. Si no tuviste ocasión de verlo en su día, desde luego merece la pena echarle un cuidadoso vistazo.

Con **Full Throttle** nos remontamos a los primeros día de nuestra revista. Fue, de hecho, uno de nuestros primeros Megagames. El *look* de sus dibujos animados ambienta a la perfección una historia llena de motoristas y música dura. Excelente mezcla de aventura y arcade que, a pesar del avance de la técnica, aún hoy se ve con mucho gusto.

The Dig es, dentro de este fenomenal paquete, uno de los programas más recientes. Con una idea original del productivo Steven Spielberg, este magnífica aventura se apoya en unos gráficos de gran calidad.



Quizá este título decepcionó un poco, pero, más que por carencias propias, por las excesivas espectativas creadas entre el público.



Y qué decir de los primeros títulos de la serie **Monkey Island**, cuyo último capítulo todavía estamos saboreando en estos momentos... Guybrush se enfrenta al incombustible pirata LeChuck en unas aventuras gráficas exquisitas. Esta saga se sitúa en lo más alto de un género que estaba entonces en pleno esplendor. Son un verdadero hito en el mundo de los videojuegos, de modo que, si no pudiste disfrutarlos en su momento, no te pierdas estos títulos ahora.

Distribuidor:
Erbe Software
Precio:
Consultar





MULTIACTION

Dinamic Multimedia cada vez se introduce con más fuerza en nuestro mercado. Prueba de ello es este *pack* a bajo precio de tres programas, algunos de los cuales en su día no fueron distribuidos por esta compañía española. El denominador común, en principio, es la acción, aunque el principal programa del paquete, **King Quest VII**, no es propiamente un título de acción pura y dura.

El primero de los productos que te ofrecen es **Los Justicieros**, de la compañía española Picmatic. Se trata de un arcade de mirilla que está ambientado en el lejano oeste... En su género, no es un título brillante pero se deja jugar.

El segundo es el mencionado **King Quest VII**. La séptima entrega de esta maravillosa saga de Sierra es imprescindible para los amantes de las aventuras gráficas. Por lo menos han decidido incluir la versión castellana de este título, de modo que todos los públicos españoles podrán acercarse a él.

El último programa que han incluido en el producto está firmado, como el primero, por un sello patrio. El programa se llama **Cyber Police**, y los programadores son los chicos de Balance, que tienen en su haber títulos como *Firewind*. Se trata de un programa de acción con ingredientes de lucha. Los gráficos que posee son bastante interesantes y, sin embargo, su calidad general deja un poco que desear.

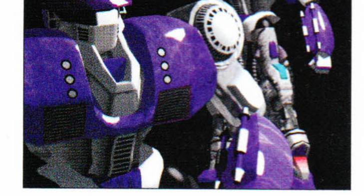
En definitiva, el principal atractivo de este producto es el programa de Sierra. El precio del paquete es asequible y, por tanto, merece la pena.

Valoración 75



Distribuidor: Dinamic Multimedia
Precio: 2.995 pesetas



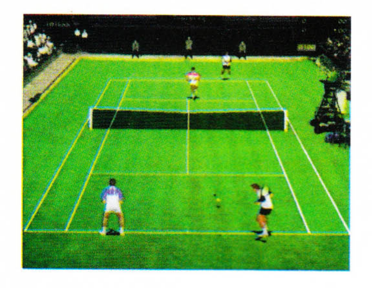




MULTISPORTS 98

Este paquete de tres juegos distribuido por Dinamic no tiene tanta calidad como el anterior. Se trata del enésimo intento de sacar algún provecho del mundo de los deportes en el campo de los PCs. Tres deportes muy distintos se dan cita dentro de este producto.

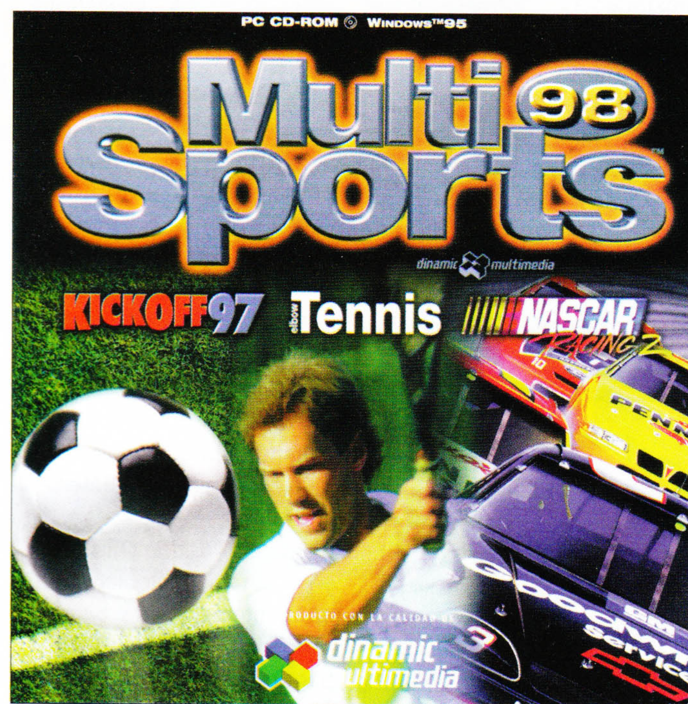




El fútbol, en un paquete deportivo distribuido por la casa, no podía faltar. En esta ocasión se trata del título **Kickoff 97**, de la compañía Anco. Muy por debajo del programa estrella de la casa, *PC Fútbol*, la calidad de este juego no convencerá ni a los neófitos en el tema.

Comparado, sin embargo, con el desastroso **Elbow Tennis**, de Goto, no está del todo mal. En efecto, este programa de tenis no cumple los requisitos mínimos de calidad que se pueden exigir a un título actual. Los franceses de Goto no se han lucido con este título, que baja en gran medida la calidad general.

Valoración 59



Nascar Racing 2 es, sin lugar a dudas, lo mejor del producto. Nuevamente se trata de un título de Sierra, que gira esta vez alrededor de la fórmula Nascar. Con opciones multijugador y hasta dieciséis circuitos, es un programa que, a pesar del año de edad que tiene, mantiene su vigencia.

Distribuidor: Dinamic Multimedia
Precio: 2.995 pesetas



LEE, BUSCA Y COMPARA...

Internet es una inmensidad en la que te pierdes sin un mapa que te muestre lo más interesante en todos los campos del saber. Con tal pretensión nació este libro, centrado en webs castellanos.

Para llegar a buen puerto en toda navegación que se precie son necesarios determinados instrumentos de medición que nos orienten en la inmensidad del mar o en la inextricable complejidad de la Red de redes. En Internet, un directorio de calidad es imprescindible para no verse anegado en horas de navegación infructuosas, que se ven siempre reflejadas, para más inri, en la siempre tediosa factura telefónica.

DIRECTORIO GENERAL INTERNET '98

ESTE CD-ROM ES UN REGALO DE ABETO EDITORIAL A SUS LECTORES Y SE ENTREGA CONJUNTA E INSEPARABLEMENTE CON EL LIBRO

GARANTÍA

CONTIENE PREVISUALIZACIÓN DE TODAS LAS WEBS DEL LIBRO, ASÍ COMO VÍNCULOS DIRECTOS A LAS MISMAS

ABETO

Así pues, el **Directorio General Internet**, que publica la editorial Abeto dentro de su serie Directorios de Internet, abarca todo el espectro de temas que es posible encontrar en la Gran Red de Redes.

En efecto, puedes encontrar desde bares, restaurantes y discotecas hasta humanidades y religión, pasando por sexualidad, música y un largo etcétera, todo ello ordenado alfabéticamente. Puedes encontrar en él, en fin, cualquier tema de tu interés...

Además, este libro tiene para nosotros un aliciente especial. Su autor principal, Antonio Greppi, es también Director Adjunto de nuestra revista, como algún lector perspicaz habrá notado ya después de tantos números. Por aquí no tenemos claro cómo, en su febril actividad con los juegos, la revista, las ferias y las mujeres, ha tenido tiempo para hacer este directorio pero, al parecer, lo ha conseguido.

Bromas aparte, el libro, que alcanza más de doscientas cincuenta páginas, viene acompañado por un CD-ROM con conexiones directas que te ayudará a descubrir el contenido con mayor facilidad. Se trata, en fin, de un directorio imprescindible para desentrañar los más íntimos recovecos de la Red de redes.

R. M. Claudín

TELEVISIÓN Y RADIO

100 ANYS DE RADIO

http://www.weblandia.com/radio/
Información sobre la radio en catalán y castellano. Todo sobre las diferentes emisoras que se pueden encontrar en España.

40 PRINCIPALES

http://www.cadena40.es/
La cadena musical de radio más escuchada en España cuenta con sus correspondientes páginas informativas en Internet.

ABCNEWS

http://www.abcnews.com/
La división encargada de las noticias en la gran corporación ABC dispone de su propio canal en Internet donde informa de los últimos sucesos.

ANTENA 3 TELEVISIÓN

http://www.antena3tv.es/
La gran compañía televisiva privada española, recién adquirida por Telefónica, tiene una página web con información y tarifas publicitarias.

ARAB TV

http://www.art-tv.net/
Cadena de televisión vía satélite dedicada al entorno árabe. Información sobre diferentes actividades del canal en inglés.

ARTE TV

http://www.arte-tv.com/
Canal europeo dedicado al arte y la cultura en diferentes idiomas. Emite actualmente a través del satélite y televisores estatales.

BARCELONA TELEVISION

http://www.barcelonatv.com/
Televisión local de la ciudad de Barcelona con información en catalán. Ofrecen toda la información sobre su programación en su página web.

BBC

http://www.bbc.co.uk/
La conocida compañía estatal inglesa mantiene sus emisiones para todo el mundo, tanto en radio como en televisión.

CADENA 100

http://www.cadena100.es/
Esta radio fórmula española cuenta con fichero Real Audio que podremos escuchar en nuestro ordenador con bromas de su programa La Jungla.

CADENA 100 RADIO

CANAL 4

http://www.canal4.es/
Cadena local navarra de televisión, cuya andadura ha comenzado hace poco. Información local y nacional en un ambiente distendido.

231 DIRECTORIO

DIRECTORIO GENERAL
INTERNET '98
ANTONIO GREPPI

- AHORRE HORAS DE BÚSQUEDA EN INTERNET
- TODAS LAS WEBS IMPORTANTES A SU ALCANCE
- ESPECIAL ÉNFASIS EN WEBS EN ESPAÑOL
- PREVISUALIZACIÓN DE LAS PÁGINAS CON AYUDA DEL CD-ROM

CONTIENE CD-ROM

1995 ptas. IVA incluido

DIRECTORIOS INTERNET
ABETO EDITORIAL

TECHNICAL VIEW

¿QUÉ ES OPENGL?

Comentamos este mes un conocido API que ha "descendido" al mundo de los juegos, aportando sus formidables capacidades a títulos de la talla del nuevo *Quake 2*.

Si bien OpenGL no es algo nuevo en el mundo de la informática, con la aparición de las nuevas tarjetas aceleradoras 3D y con el consiguiente desarrollo de nuevos juegos 3D como *Quake 2*, que incluye implementación OpenGL, ha tomado gran relevancia en el sector del software de entretenimiento. Estas librerías, en un primer momento, fueron desarrolladas únicamente para utilizarse en sistemas profesionales y en estaciones de trabajo.

¿QUÉ ES OPENGL?

Se trata de una interfaz de software (API: *Application Program Interface*) para tarjetas gráficas que permite crear imanes color de alta calidad, así como objetos 3D.

OpenGL incluye funciones tanto 2D como tridimensionales. Entre las más usadas de ellas podemos mencionar el modelado, las transformaciones, las luces, el sombreado, así como otras funciones avanzadas, como "mapeado" de texturas, NURBS, niebla, etc. Es capaz de funcionar, por lo demás, en tiempo real.

Por otra parte, OpenGL es independiente del sistema de ventanas, así como del sistema operativo que se tenga instalado en el ordenador. Ha sido desarrollado para Windows NT, así como para sistemas X-Windows que estén basados en máquinas UNIX. No se trata de un sistema de ventanas, repito, y además no está orientado a objetos.



Quake 2 aprovecha plenamente todos los efectos que puede aportar Open GL a la hora de mostrar los gráficos en pantalla.

¿QUÉ ES UN API?

Un API constituye un método definido para desarrollar aplicaciones software. Los APIs facilitan al programador las tareas de desarrollo de aplicaciones para los distintos sistemas, reduciendo en gran medida los costes de implementación.

¿QUÉ ES EL API OPENGL?

Se trata del más ampliamente adoptado por la industria de la informática. Permite cientos de aplicaciones para una gran variedad de plataformas, tanto en ordenadores personales como en estaciones de trabajo e incluso supercomputadoras.

Esta "revolucionarias" librerías son capaces de realizar un amplio número de funciones para facilitar el desarrollo de aplicaciones gráficas, como son todas las siguientes:

- Primitivas Geométricas: puntos, líneas y polígonos.
- Color, tanto RGB como Indexado (256 colores).
- Transformaciones de puntos de vista y modelado.
- "Mapeado de Texturas". Consiste en el proceso de aplicar una imagen determinada a una primitiva gráfica. Esta técnica se utiliza para generar imágenes lo más realista posible.
- La iluminación de todos los materiales.
- Sombreado *Gouraud*, un tipo de sombreado que permite suavizar los objetos 3D.
- *Z- Buffering*.
- Efectos atmosféricos: niebla, humo, etc.
- *Alpha blending*, un método para obtener objetos transparentes.
- *Double Buffering*, usado para conseguir animaciones mucho más suaves.
- *Anti-aliasing* (Antidentado); permite reducir los efectos de dientes de sierra que se producen al dibujar una línea diagonal en la pantalla.
- Transformaciones; posibilidad de rotar un objeto, cambiarlo de tamaño y perspectiva, etc.

¿DE DÓNDE SALE OPENGL?

OpenGL no es nuevo en el mundo de los PCs. Microsoft e IBM fueron de los primeros en adoptar el estándar y forman ambos parte del ARB (OpenGL Architecture Review Board), organismo encargado de regular el estándar de OpenGL. OpenGL tiene ahora mayor relevancia debido a la aparición de las nuevas tarjetas 3D y los nuevos procesadores Pentium II, que ofrecen unas mejores prestaciones, equiparables en muchos casos a las estaciones gráficas.

WINDOWS 95 Y WINDOWS NT

Los sistemas operativos de Microsoft Windows NT y Windows 95 incluyen algunas capacidades gráficas 3D como una parte nativa del sistema utilizando OpenGL API.

La nueva versión de OpenGL, desarrollada a principios del 97, se incluye dentro de Windows NT 4.0. Esta nueva versión posee nuevas funciones para mejorar el rendimiento en el manejo de texturas y el encapsulado de los datos de los vértices. Se consigue, además, una mejora de dos a cuatro veces mayor en velocidad, en comparación con la versión 1.0 de Windows NT 3.51.

Además, sigue siendo compatible con el sistema de controladores ICD para tarjetas gráficas aceleradoras 3D Profesionales. También incluye un nuevo controlador simplificado MCD.

La versión 1.1 también ha sido desarrollada para el sistema operativo Windows 95, aunque, en un principio, no viene incluida dentro de la versión 950 (de actualización). La versión OSR2 la trae incluida de fábrica. De todas formas, se puede conseguir del Web de Microsoft, en la dirección siguiente: ftp://ftp.microsoft.com/softlib/mslfiles/opengl95.exe



Hexen 2 es otro arcade 3D que utiliza Open GL para mejorar su aspecto, siempre que contemos con una tarjeta que lo soporte.

RENDIMIENTO DE LOS GRÁFICOS

Hay que destacar que en la velocidad de los gráficos uno de los factores más importantes es el equipo con el que estemos trabajando. Sin embargo, OpenGL nos aporta un entorno mucho más optimizado, de forma que permite un mejor aprovechamiento de los recursos de nuestro equipo, tanto de procesador como de memoria y, por supuesto, de tarjeta gráfica.

¿CÓMO FUNCIONA OPENGL?

Dibujar un objeto usando OpenGL requiere seguir algunos pasos. Primero hay que realizar una serie de transformaciones de matrices necesarias para establecer el orden del sistema de coordenadas que vamos a emplear. Para hacer estas transformaciones hay que especificar el tamaño de la pantalla, la posición de la cámara, la orientación, el campo de visión, etc.

Cada objeto que tengamos está formado siempre por múltiples primitivas geométricas, como caras poligonales, superficies de revolución, etc. Cada una de estas primitivas será dibujada siguiendo una serie de vértices para formar la estructura de alambre que más tarde será "renderizada".

En las transformaciones de estas matrices es donde OpenGL aporta un gran número de funciones y librerías para facilitar estas conversiones, que sin éstas requerirían una gran carga de procesador.

JUEGOS QUE SOPORTAN OPENGL

Sin duda, el primero en soportar las librerías OpenGL y sacar el máximo partido fue el conocido arcade tridimensional *Quake*. Antes de *Quake 2* salió una versión OpenGL llamada QuakeGL. Las mejoras en éste fueron el suavizado de las texturas, cambios en la iluminación, así como en cuanto a la velocidad y la resolución. Podíamos ya jugar con resoluciones de hasta 1280x1024 con 24 *bits* de color. (Por supuesto, necesitamos un Pentium II y tarjetas AGP.)

HARDWARE NECESARIO

En principio, es posible conseguir una emulación de OpenGL por medio del software. Sin embargo, si lo que queremos es conseguir un rendimiento óptimo, entonces tendremos que buscar tarjetas gráficas con implementación OpenGL. Entre éstas, las más destacadas son las que utilizan los siguientes *chips*:

3Dlabs
Voodoo Graphics
AccelGraphics
Digital (DEC)
IBM
Intergraph
Portable Graphics Inc.
EDISON

VENTAJAS DE OPENGL

Son muchas las mejoras que ofrece este API. Entre todas ellas, debemos, sobre todo, destacar tres.

Estabilidad: El sistema OpenGL es uno de los más estables y se ha convertido en un estándar durante los últimos cinco años, proporcionando una compatibilidad absoluta con las versiones antiguas.

Fiabilidad: Todas las aplicaciones están garantizadas para producir idénticos resultados en cualquier hardware compatible, independientemente de nuestro sistema operativo.

Escalabilidad: Las aplicaciones OpenGL pueden ejecutarse en una gran variedad de sistemas, siendo compatibles aun cuando se realizan ampliaciones de hardware, tales como procesadores, tarjetas de vídeo, etc.

CONCLUSIONES

OpenGL abre un gran mundo de posibilidades, acercando a los ordenadores personales la potencia gráfica de algunas estaciones de trabajo.

Aporta, además, un gran avance en los juegos 3D, que ahora son más estables y presentan mejores gráficos y una mayor velocidad. Trata de ser un estándar para los gráficos tridimensionales.

Puesto que se puede conseguir una emulación por software, no requiere un gran aporte económico para beneficiarse de sus amplias posibilidades. Sin embargo, si queremos aprovechar al máximo sus capacidades deberemos utilizar el hardware adecuado.

J. Rodríguez



JUEGOS DE TILES (y III)

Seguimos a vueltas con los tiles, esas formidables herramientas de trabajo en el campo de la programación de videojuegos.

A estas alturas ya hemos tratado diversos aspectos de la programación con tiles. Ahora vamos a descubrir trabajos más avanzados con ellos.

LIMITANDO EL ÁREA VISIBLE DEL MAPA

Otro de los temas más importantes a la hora de programar un juego de *tiles* es limitar la zona del mapa que nuestro personaje puede ver. Es necesario limitar de alguna forma el mapa que ve el jugador, ya que, por ejemplo, si existen puertas secretas o paredes debemos evitar que se vea a través de ellas. Piénsalo un momento: ¿qué interés tendría poner puertas secretas en el mapa si pudiésemos ver siempre a través de ellas, o cuál sería la sorpresa de encontrarnos al enemigo escondido detrás de una pared si podemos ver la pared y lo que hay detrás de ella desde mucho antes?

Por todos estos motivos deberemos implementar algún algoritmo que simule de nuevo la realidad, que es la que nos obliga a abrir las puertas para ver lo que hay detrás de ellas. El algoritmo que aquí se explica es el más sencillo de los que se pueden utilizar. Su complejidad es O(N), siendo n el número de *tiles* que representar. Lo que hace el algoritmo, más o menos, es trazar algo así como líneas de visión desde el punto de vista del jugador hasta cada uno de los *tiles*.

Este algoritmo se basa en el uso de uno o dos puntos detrás de un cuadrado, los cuales pueden ser usados para determinar si el cuadrado esta bloqueado o no. La información acerca de qué cuadrados están obscurecidos u ocultos se propagará a lo largo de la región visible. Esto es cierto, pero tiene un porcentaje de error. Para zonas grandes, como de 50x50 cuadrados, este error ya es considerable, sobre todo en los límites de la zona visible.

Este algoritmo se basa en el atributo de opacidad de cada cuadrado del mapa. Si un cuadrado es opaco, no se podrá ver a través de él. En la implementación utilizaremos los siguientes símbolos:

"*" Significará un cuadrado opaco.
"." Será un cuadrado no opaco.

Como ya hemos mencionado antes, la cruz que tiene este algoritmo será identificar dos puntos que pueden o no obscurecer el cuadrado que estamos tratando.

SELECCIÓN DE PUNTOS

Para elegir los famosos dos puntos utilizaremos el siguiente método. Comenzaremos separando el campo visual en cuatro cuadrantes (A, B, C, D). Tendremos en cuenta que el área A&C y el área B&D sólo difieren en el signo de los vectores. Nosotros usaremos un origen (m.m), que será traducido al mapa actual de coordenadas cuando necesitemos información acerca de la opacidad de un cuadrado o cuando tengamos que mostrar un *tile*.

Usaremos estos cuadrantes para seleccionar fácilmente los puntos que usar en cada paso. Para un punto (x,y) buscaremos otro en la diagonal al origen y en la horizontal con el origen. Para un punto (x, +/- y) se tomarán de la misma manera.

Para un vector (u,v), el vector unitario en la dirección (u,v) es (sign(u,),sign(v)). Por tanto, para seleccionar el punto 1 queremos la dirección de la diagonal al origen; para un vector dado (u,v), cuyo vector unitario sea (u',v'), la dirección de la diagonal al origen será –(u',v').

Para el segundo punto necesitaremos determinar si estamos o no en los cuadrantes A/C o B/D. Para los cuadrantes A/C encontraremos un vector vertical en la dirección al origen. Para los cuadrantes B/D encontraremos un vector horizontal en la dirección en el origen.

Por si esta explicación teórica no ha quedado muy clara, aquí tenéis un pequeño pseudocódigo con el que será mucho más fácil entenderlo. Para un punto del mapa dado (x,y), con origen (o_x,o_y) y una posición (i,j):

```
Punto 1 : =
( -1 * sign (i) + i , -1* sign (j) + j)
Punto 2 : =
              { ( i, -1 * sign (j) + j )
Si  | j |  >  | i |
              { (-1 * sign (i) + i ,  j)
Si  | j | <  | i |
              { punto 1
Si  | j | =  | i |
```

Digamos que queremos mostrar el mapa con un jugador en la posición (o_x,o_y).

La notación "(x,y)" significa la distancia desde el punto (x,y) al origen (o_x,o_y), que es, si el maestro Pitágoras no se equivocó, Sqrt ((x - o_x)^2 + (y - o_y)^2).

Tomemos sign (x) = | x | / x, que está definido para todos los números menos, como es lógico, para el x = 0.

Tomemos U = (u , v) como un vector relativo al origen.

Tomemos también U' = (u + o_x , v + o_y).

Siendo Opaque una matriz de tamaño 2 * Delta + 1 x 2 * Delta + 1 cuyos contenidos están inicialmente sin definir.

/* Manualmente ponemos delta = 0 haciendo el origen no opaco */

opaque [delta + 1 , delta + 1] = 0
For delta = 1 to Max_delta
/* U es un vector desde (o_x,o_y) al punto del mapa */
Para cada vector U donde "U" es aproximadamente delta/* podríamos usar "U" = delta. Pero esto sería para los círculos. Usaremos en su lugar "U" aprox Delta, definiéndolo para cuando U caiga en el cuadrado con caras 2 * delta y esté centrado en el origen */

```
Punto1 =
( -1 * sign (u) + i , -1 * sign (v ) + v )
IF lvl < lul THEN
      Punto2 = (i, -1 * sign (v) + v )
ELSE IF lvl > lul
      Punto2 = (-1 * sign (u) + u , v )
ELSE Punto2 = Punto1
IF opaque[punto1] + opaque[punto2] >= 2 THEN
/* Ambos puntos son opacos o uno de ellos lo es casi del todo */
opaque[U] = 1
BorrarTile (U – Del Mapa)
ELSE
Opaque[U] = MapaOpaque ( U – Mapa)
DibujaTile ( U – Del Mapa)
END IF
```

Aunque pueda parecer un poco complicado y aunque no te lo creas, esto funciona. Dibujará la pantalla limitando la visión del jugador.

En esta ocasión hemos utilizado C para el algoritmo. Ya sabes, lo mejor es diversificar un poco. Utilizaremos las siguientes funciones:

Graph_ClearTile (i , j) : Limpia el display para el tile (i , j) .
Graph_DrawTile (i , j , x , y) : A la posición (i,j) del display pinta el tile de la posición (x,y) del mapa.
Map_Opaque (x,y) : Devuelve TRUE / FALSE a la pregunta ¿es (x,y) opaco?.

En el listado que te ofrecemos a continuación se muestra un ejemplo sencillo de nuestro juego de *tiles*, en el que se va mostrando sólo aquello que nuestro personaje puede ver según va andando por el mapa.

J. Rodríguez

LISTADO

Listado en C:

```
#include <stdio.h>#include <stdlib.h>
#include <malloc.h>
#include <string.h>

#define TRUE                    1
#define FALSE                   0

#if 1
#define DELTA          6
#else
#define DELTA          10
#endif


#define VOID_OPAQUE 1


#define MAX_TILE_SQUARE
(2*DELTA+1)


#define abs(u)                  ((u)
>= 0 ? (u) : -(u))
#define sign(u)                 ((u)
== 0 ? 0 : abs(u)/u)



static char
screen[2*DELTA+1][2*DELTA+1];

static char *map_data[] = {

"*************************************
***",

"*..............****...................*",

"*.....*........**..**..................*",

"*.....*.......**....**.................*",

"***********.***......***********..******",
                "*................................*",

"*.........................****........*",

"*........*****............**..**.......*",

"*..........***...........**.**.**...**.*",

"*...........**..................**.**..*",

"*.....**...***..........**......****..*",

"*.....**..****.........********.......*",

"*........***..........******..........*",

"*....*****..........******............*",

"*..****.............***...............*",

"*************************************
***"
};

struct {
                int
width, height;
} map0, *map = &map0;

struct _vector {
                int                    x,
y;
};

static int
Map_Opaque(int x, int y)
{
   return(map_data[y][x] == '*');
}

static int
Map_MayMove(int x, int y)
{
   return(map_data[y][x] != '*');
}

static void
Graph_ClearTile(int i, int j)
{
   screen[j][i] = ' ';
}

static void
Graph_DrawTile(int i, int j, int x, int y)
{
   if (map_data[y][x] == ' ') printf("space
at (%d,%d)\n", x, y);
   screen[j][i] = map_data[y][x];
}

static void
Graph_Blit(void)
{
               int           i;

               screen[DELTA][DELTA] = '&';
               for (i = 0; i < 2*DELTA+1+2;
i++) putc('^', stdout);
               putc('\n', stdout);
               for (i = 0; i < 2*DELTA+1;
i++) {
                         printf("^%-
*.*s^\n", 2*DELTA+1, 2*DELTA+1, scre-
en[i]);
               }
               for (i = 0; i < 2*DELTA+1+2;
i++) putc('^', stdout);
               putc('\n', stdout);

               memset(screen, '?',
sizeof(screen));
}


static void
calc_displayable_point(int x, int y, int i,
int j, int mid, char
opaque[MAX_TILE_SQUARE][MAX_TILE_
SQUARE])
{
struct _vector p1, p2;

   if (mid + i < 0 || mid+i >=
MAX_TILE_SQUARE || mid+j < 0 || mid+j
>= MAX_TILE_SQUARE) {
      fprintf (stderr, "Error Fatal\n");
               exit (10);
   }

   if (x + i < 0 || x + i >= map->width || y
+ j < 0 || y + j >= map->height) {
      Graph_ClearTile (i+mid, j+mid);
               opaque [i + mid][j + mid] =
TRUE;
               return;
   }

   p1.x = -1 * sign (i) + i    + mid;
   p1.y = -1 * sign (j) + j    + mid;
   if (abs (j) > abs (i)) {
               p2.x = i              + mid;
               p2.y = -1*sign(j) + j   + mid;
   } else if (abs (j) < abs (i)) {
               p2.x = -1*sign(i) + i   + mid;
               p2.y = j              + mid;
   } else {
               p2.x = p1.x;
               p2.y = p1.y;
   }

   if (opaque[p1.x][p1.y] +
opaque[p2.x][p2.y] >= 2) {
      Graph_ClearTile (i+mid, j+mid);
               opaque [i + mid][j + mid] =
VOID_OPAQUE;
   } else {
               /* The player can see this
square */
      Graph_DrawTile (i+mid, j+mid, x +
i, y + j);
               opaque [i + mid][j + mid] =
Map_Opaque (x+i, y+j);
   }
}

int Map_DisplayAt (int x, int y)
{
int i, j, dist, mid;
char opaque
[MAX_TILE_SQUARE][MAX_TILE_SQUA-
RE];

   mid = DELTA;
   Graph_DrawTile (mid, mid, x, y);

   opaque [mid][mid] = FALSE;

   for (dist = 1; dist <= DELTA; dist++) {
               for (i = -dist; i <= dist; i++)
                  for (j = -dist; j <= dist; j
+= (2 * dist))
                           calc_displaya-
ble_point (x, y, i, j, mid, opaque);

               for (j = -dist+1; j < dist; j++)
                  for (i = -dist; i <= dist; i
+= (2 * dist))
                           calc_displaya-
ble_point (x, y, i, j, mid, opaque);
   }
   return (0);
}



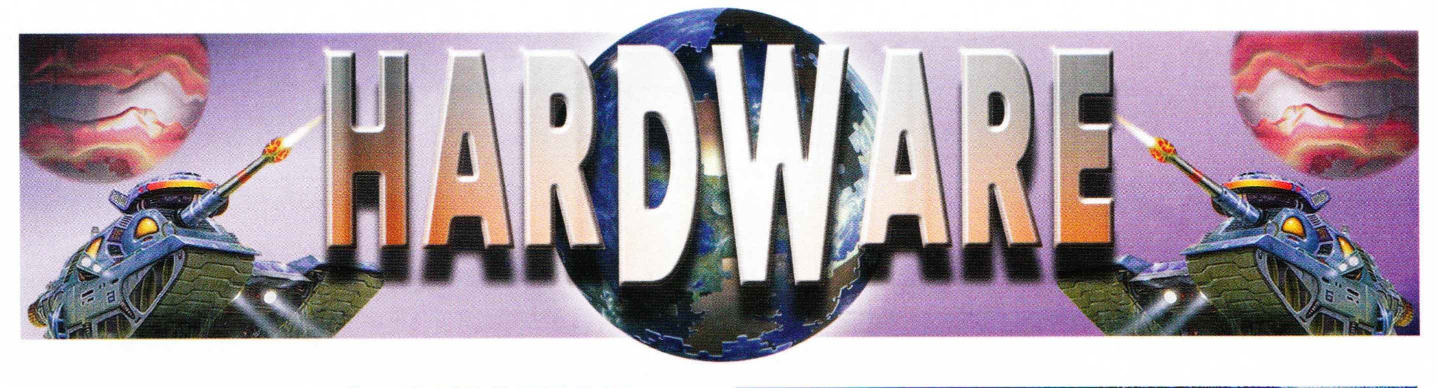
int
main(int argc, char **argv)
{
   int x = 3, y = 10;
   int new_x, new_y;
   char line[10];

   map->width = strlen(map_data[0]);
   map->height = sizeof(map_data) /
sizeof(map_data[0]);

   for(;;) {
               Map_DisplayAt(x,y);
               Graph_Blit();

               if (fgets(line, 10, stdin) ==
NULL) break;

               new_x = x;
               new_y = y;
               switch(line[0]) {
               case 'i': new_y—; break;
               case 'j': new_x—; break;
               case 'k': new_y++; break;
               case 'l': new_x++; break;
               default:
            printf("i = arriba, j = izquierda,
k = abajo, l = derecha, Jugador en
Posicion (%d, %d)\n", x, y);
               }
               if (new_x < 0) new_x = 0;
               if (new_y < 0) new_y = 0;
               if (new_x >= map->width)
new_x = map->width-1;
               if (new_y >= map->height)
new_y = map->height-1;
               if (Map_MayMove(new_x,
new_y)) {
                  x = new_x;
                  y = new_y;
               }
   }
   return(0);
}
```



EXCALIBUR GAMESTICK

Muchos de los dispositivos que nos invaden últimamente intentan hacerse con el respetable con la apariencia (eso sí, cada vez más apetecible) como única arma. Hablan de diseño ergonómico, de mayor adaptabilidad, etc., pero en realidad sólo intentan vender una imagen futurista y atractiva. Esto sería un detalle accesorio, no tendría la más mínima importancia si los *pads* y los *joysticks* aumentaran, a la par, su calidad.

En el caso de **Excalibur**, no se ha cumplido este equilibrio, necesario para lograr un producto que sea bien aceptado en el mercado e incluso rompa en él. En un primer vistazo, este *joystick* te puede quitar el hipo; en efecto, la palanca está cubierta por una especie de protección para la mano, similar a la que puedes encontrar en algunas espadas (de ahí, probablemente, el legendario nombre). Además,la base del dispositivo posee una forma más o menos triangular que le otorga cierto encanto.

Pero todo ello, a efectos prácticos, es francamente inútil. Bien es verdad que, además, este *joystick* está cubierto de un buen número de botones de disparo. Posee ocho de ellos; cuatro son disparadores y otros cuatro son sus correspondientes turbos. Los que se encuentran en la propia palanca son cómodos, pero los de la base son un poco inapropiados: más que disparar, parece que estás escribiendo a máquina, algo no muy emocionante.

En la parte superior de la palanca está la ya típica seta, que te permite ver el interior de la cabina , etc., en los programas que lo permiten. Por último, también hay un control de aceleración en la base del dispositivo. Se trata de un botón diminuto e incómodo que no puede hacer sombra a la opción correspondiente de otros dispositivos similares.

Como resumen y moraleja, nunca te dejes guiar por las apariencias sino por la calidad de la ciencia. Sólo si te convencen las características de un *joystick* puedes acercarte a él...

P. López

FICHA:
Nombre:
Excalibur Gamestick
Fabricante: Primax
Distribuidor: Primax
Precio: Consultar
Valoración: 70%



TRUST THUNDER WHEEL 3D

Así como ya hace mucho tiempo empezaron a aparecer varios volantes muy parecidos a los que son utilizados para pilotar los más veloces vehículos de carreras, ahora nos presentan este curioso mando de vuelo. Se trata de un dispositivo que está realizado a imagen y semejanza de los volantes que se encuentran en el interior de las cabinas de los pilotos.

En efecto, se trata de un periférico ideal para simuladores de vuelo. Posee cuatro botones de disparo convenientemente situados al alcanza de las manos. El timón es suave y bastante realista, aunque no alcanza la calidad del gran Sidewinder Force Feedback Pro.

También es útil, de todas formas, en otro tipo de programas, como los simuladores de coches de carreras. En ese caso funciona bastante bien, aunque reulta un poco extraño pilotar un coche con un mando de avión... Sólo para fanáticos de los simuladores.

FICHA:
Nombre: Trust Thunder Wheel 3D
Fabricante: Trust
Distribuidor: Trust
Precio: Consultar
Valoración: 50%



HIT PARADE

Nuevas aportaciones de gran solidez para el Hit Parade de este mes. Se trata de títulos como G-Police, Tomb Raider II, Sub Culture o The Curse of Monkey Island. Sólo los mejores han logrado resistir una avalancha de tan elevada calidad.

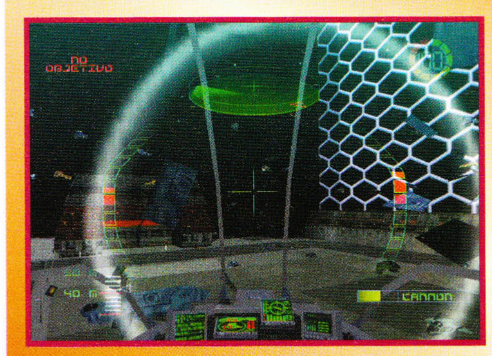
Fifa Soccer 98 1 =



No da su brazo a torcer el que seguramente será el mejor simulador de fútbol de la historia. Hasta la fecha, claro.

G-Police





Nuestro Megagame del mes pasado no ha alcanzado el primer puesto pero ya ha conquistado a muchos de vosotros.

Worms II

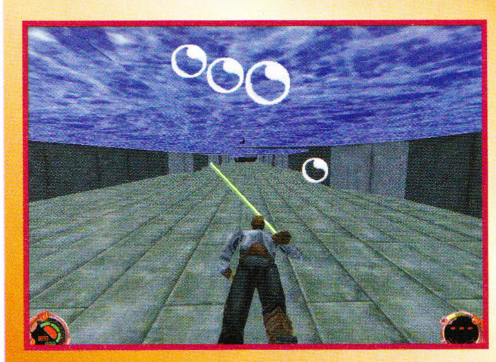




El buen hacer y la simpatía todavía tienen su valor en estos días, como demuestra el cariño que el público tiene a este título.

Jedi Knight





El caballero del Jedi que nos presenta LucasArts tiene más de un as bajo la manga, como demuestra su progresiva ascensión.

Res. Evil





La maldad se oculta en una mansión que está plagada de monstruos. Un título de acción que no tiene desperdicio alguno.

Tomb Raider II





Por fin llega a nuestra lista la segunda parte del excelente programa protagonizado por la audaz dama Lara Croft.

Monkey 3 — 7 N



Una de las mejores sagas de todos los tiempos vive su tercera entrega. Defiéndete de los peligrosos restos de LeChuck.

Overboard! — 8







Barquitos luchadores en un programa que se sale de la norma pero ha sabido ganarse el aprecio de todos los usuarios.

Sub Culture — 9 N

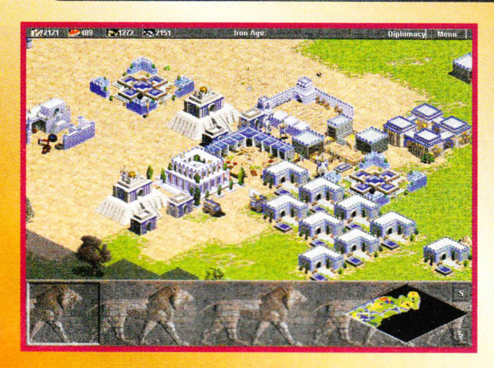




Ubi Soft nos propone más de 20.000 leguas de viaje submarino en un programa de calidad que ya habéis descubierto.

Age of Empires — 10 =





No ha subido este interesante programa del gigante Microsoft, pero al menos sabe mantenerse en su lugar, lo que no es poco.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



1. PC FÚTBOL 6.0
2. FIFA SOCCER 98
3. QUAKE II
4. NBA LIVE 98
5. KICK OFF´98
6. TOTAL ANNIHILATION
7. CONSTRUCTOR
8. THE LAST EXPRESS
9. BROKEN SWORD 2
10. HEXEN II

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 31

Éstos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número treintaiuno de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **JAVIER VILAGELIÚ MOURIÑO (MADRID)**
- **RODRIGO ORTIZ ÁLVAREZ (BURGOS)**
- **ELENA GARCÍA IGLESIAS (PONTEVEDRA)**
- **CRISTIAN RODENAS SOLER (Elche, ALICANTE)**
- **RICARDO PARADA GARCÍA (Compostela, A CORUÑA)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

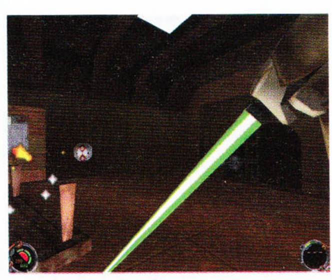
Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



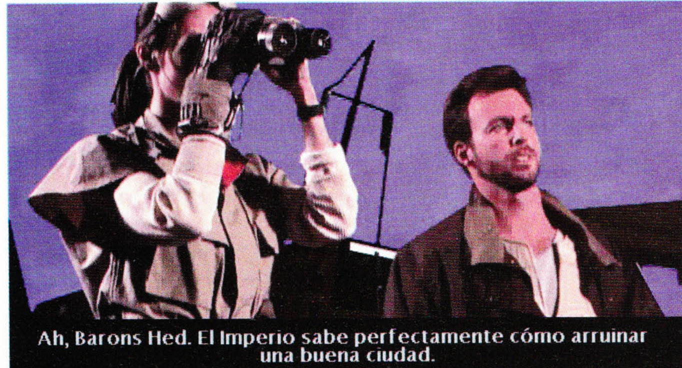
JEDI KNIGHT

El excepcional juego del Caballero Jedi tiene unos cuantos trucos que te sacarán de las tinieblas de su noche. Para introducirlos, pulsa la tecla **T** e introduce los siguientes *passwords*:





jediwannabe: Activa la invulnerabilidad.
red5: Te da todas las armas.
5858ivr: Te muestra todo el mapa.
thereisnotry: Salta hasta el final del nivel.
imayoda: Te convierte en Maestro de la Luz.
sithlord: Te pasarás al Lado Oscuro.
bactame: Recupera toda la energía.
eriamjh: Modo *Fly*.
wamprat: Todos los objetos.
deeznuts: Salta un nivel.
racconking: Todos los poderes de la Fuerza.
slowmo: Cámara lenta.
whiteflag: Elimina la Inteligencia Artificial.
yodajammies: Maná.



Ah, Barons Hed. El Imperio sabe perfectamente cómo arruinar una buena ciudad.

CHASM

Como ocurre con la mayoría de juegos 3D, este título posee sus respectivos trucos, que te harán la vida más fácil. Tecléalos desde la consola principal para activarlos.



NEW: Comienza un juego nuevo.
RESTART: Restaura el nivel actual.
QUIT: Sale al sistema.
CHOJIN: Inmortalidad.
AMMO: Restaura el armamento de todas las armas.



INVISIBLE: Otorga dos minutos de invisibilidad.
ARMOR: Te recarga el 200% de armadura.
FULLMAP: Mapa completo.
KILL: Mata a todos los enemigos del nivel.
REANIMATE: Resucita a los enemigos muertos.
RESPAWN x: Tiempo de reaparición de los enemigos (**x**: 0-100).
SHADOWS: Muestra el límite de sombreado.
GO x: Te permite trasladarte hasta nivel **x**.

NBA LIVE 98

Otro programa de la división deportiva de la compañía Electronic Arts que posee sus correspondientes trucos. En este caso los que te mostramos sirven para acceder a unos cuantos equipos secretos. Para ello, en la pantalla principal pulsa con el ratón en Rosters, para después acceder a Create Custom Team. Teclea entonces cualquiera de los siguientes nombres como el de tu equipo, y accederás a los equipos de los programadores que han hecho el juego:



EA Europals
Hitmen Allsorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA Dbuggers
QA Testtubes
TNT Blasters







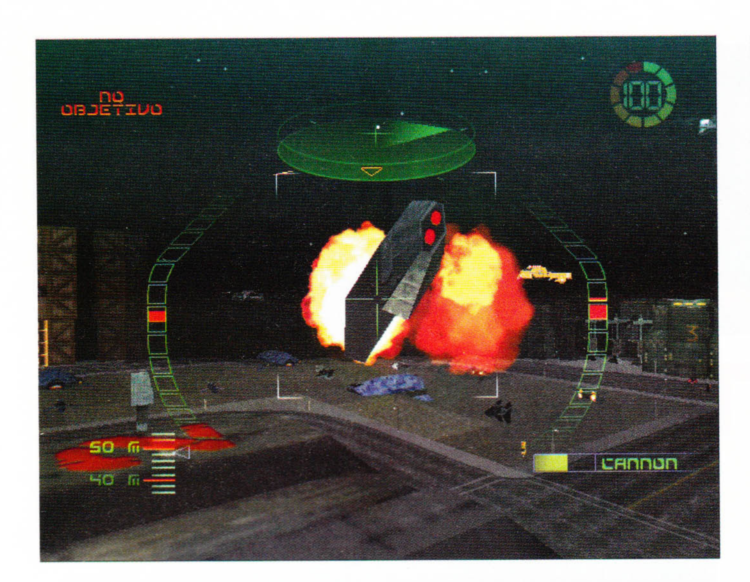


SCREAMER RALLY

Este excelente juego de carreras de la compañía Virgin, siempre de la mano de sus programadores italianos, cuenta, como sus antecesores, con trucos para acceder a todos los coches, circuitos y ligas. Para disfrutar de los mismos, teclea lo siguiente en el menú principal:

TRAMO: Activa todos los circuitos.
CARBO: Coche oculto.
LEALL: Todas las ligas.





G-POLICE



Como somos los mejores (je, je), ya nos hemos acabado el juego. Por ello, os podemos ofrecer todos los códigos de nivel. De todos modos, si aun así te es difícil, teclea los siguientes códigos en el menú principal para obtener el efecto deseado:



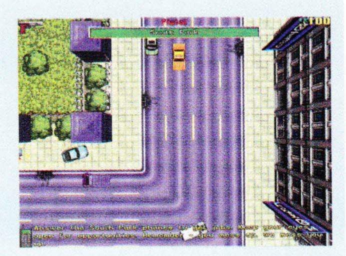
WOOWOO: Cambian las sirenas de los coches.
SUPACAM: Cámara de caída de los enemigos.
BENIHILL: Coches del tipo de Benny Hill.
PANTALON: Aparecen todas las misiones secretas en el menú de entrenamiento.
DOOBIES: Escudos infinitos (lamentablemente, no es posible pasar de un nivel a otro con este código).
MRTICKY: Armas infinitas (no se puede pasar de nivel con este código).
STATTOE: Muestra la información del juego en pantalla durante su desarrollo.

Y aquí tienes los tan deseados códigos de nivel, para evitarte tener que jugar todos y cada uno de ellos. Introduce el elegido y ponte a los mandos de tu poderoso helicóptero de la G-Police.

01: **MADGAV**
02: **DOLMAN**
03: **SONAGAV**
04: **ACEDUF**
05: **JOJOGUN**
06: **WENSKI**
07: **SAEGGY**
08: **MAZMAN**
09: **DAZMAN**
10: **DELUCS**
11: **ANDOOOO**
12: **KIMBCHS**
13: **ANDYMAC**
14: **YERMAN**
15: **OLLIEB**
16: **THEYOLK**
17: **TONYMASH**
18: **ANDYCROW**
19: **BIONIC**
20: **TSLATER**
21: **IAINTHOD**
22: **JONRITZ**
23: **CLAIREC**
24: **STEVEBOT**
25: **ANGUSF**
26: **EUANLEC**
27: **EDFIRE**
28: **STUBOMB**
29: **THONBOY**
30: **JIMMAC**
31: **PUGGER**
32: **ROSSCO**
33: **CAKEBOY**
34: **NIKNAK**
35: **SAGLORD**

GRAND THEFT AUTO

Este divertido juego de BMG no ha sido muy valorado, pero se trata de un producto divertido. Si lo tienes, utiliza estos trucos para obtener más rendimiento del mismo. Para ello, tecléalos como si fueran tu nombre (podrás utilizar varios a la vez):



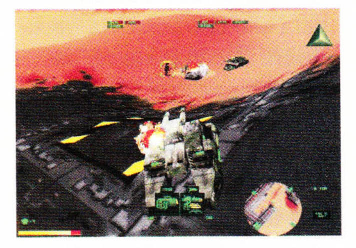
itsgallus: Todos los niveles.
itstantrum: Vidas infinitas.
iamthelaw: Sin policía.
stevesmates: Igual que el anterior.
itcouldbeyou: Otorga 999999999 puntos.
suckmyrocket: Todas las armas y la armadura. Por si fuera poco, te permite salir de la cárcel.
iamgarypen: Igual que el anterior, sin armas.
callmenigel: Igual que el anterior, pero al morir.
nineinarow: Accedes a los primeros seis niveles.





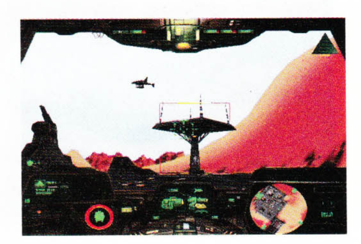
UPRISING

Tanques futuristas en una curiosa mezcla de simulador y arcade. Para acceder a los trucos de este juego de la compañía norteamericana Studio 3DO, pulsa la tecla **M** para acceder al modo diálogo. Una vez te encuentres allí, teclea los siguientes códigos según el efecto que desees conseguir:



dangerous: Todas las armas.
slick: Modo Chump.
no money: Poder extra.
way no money: Más poder.



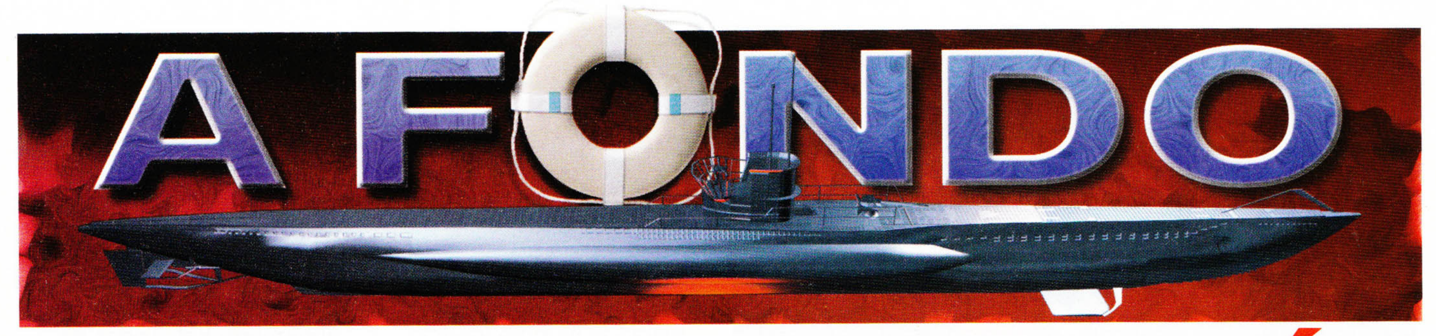


¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

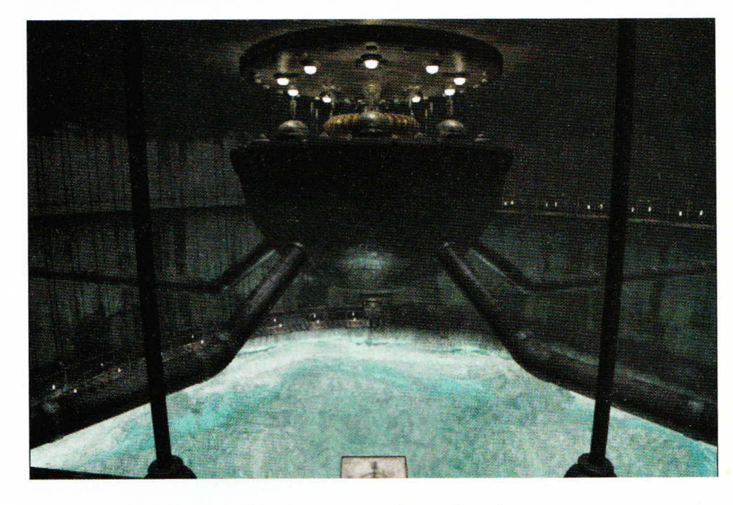
PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es

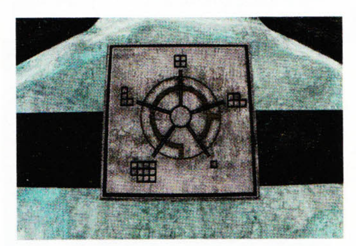


RIVEN: MYST CONTINÚA

Los seguidores del gran Myst están de enhorabuena. Atrus vuelve a tener problemas y debemos acudir en su ayuda. En esta ocasión, Catherine se encuentra prisionera en algún lugar de Riven y sólo tú serás capaz de salvarla.



Atrus nos encomienda que rescatemos a su amada Catherine; para ello te transporta hasta Riven. El comienzo no es muy prometedor, puesto que te encuentras en el interior de una celda. Cuando pase un rato aparecerá un guardia que te arrebatará el libro en el que debes encerrar a Gehn. Inmediatamente el guardia será eliminado y podrás salir de la celda.



Avanza hasta el cono y examínalo. La tubería que entra en la roca se encarga de dar energía al aparato. Vuelve hasta la celda y sube las escaleras hasta que llegues a la cima. Entra en la habitación pentagonal que hay allí y mira por la rejilla que te cierra el paso: el objetivo es abrir esa reja para poder continuar. Sal de la habitación y utiliza el botón para que la habitación gire cuatro veces.

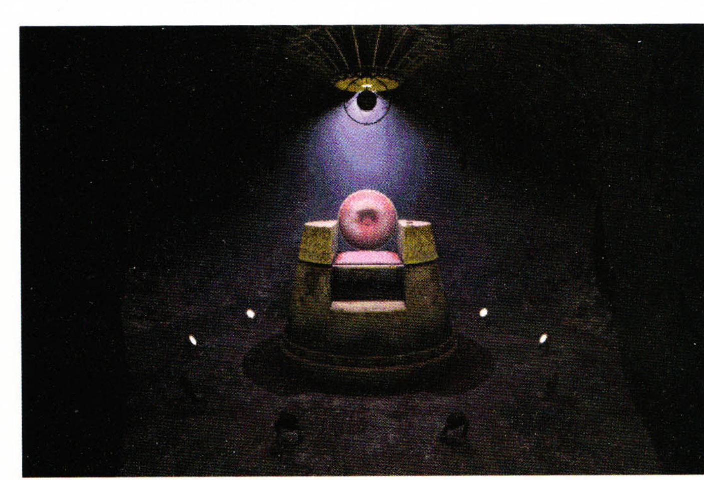
Ahora tienes que encontrar una forma distinta de entrar en la estancia. Desde el puente, gira hacia la izquierda y desciende; llegarás hasta una puerta cerrada con un candado. Sin embargo, no necesitas ninguna llave para entrar en ella. Acércate mucho y podrás pasar por debajo de la puerta.

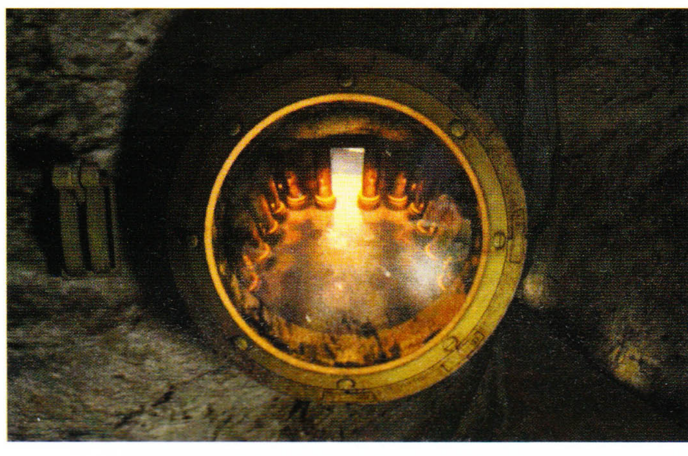


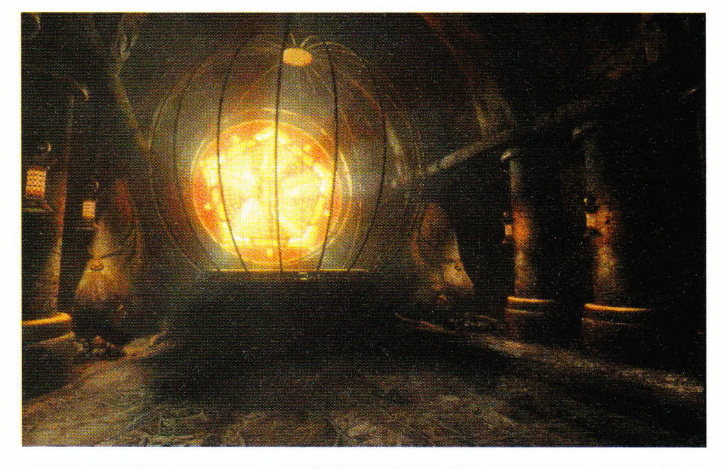
Ahora puedes volver a entrar en la habitación pentagonal. Abandónala por la otra puerta, observa el vapor que se escapa por la punta de la tubería vertical y cambia la posición de la llave de paso. Pulsa el botón de la parte derecha dos veces y mueve la palanca del lado izquierdo a la posición superior. Esto hace que se abra la rejilla. Abandona la habitación por la otra puerta y repite la operación anterior. Ahora sólo hay que conseguir volver todo a su estado original para pasar a la habitación desde la entrada que da al puente. Una vez hecho esto atraviesa la puerta que antes cerraba la rejilla y avanza hacia la cúpula.

Cruza el puente y entra en la cúpula. Sigue caminando hasta que salgas de nuevo al exterior. Continúa por el camino hasta que veas, a la









izquierda, una palanca que controla el vapor. Muévela para poder usar más tarde un puente. Continúa por el camino y llegarás hasta un pequeño ascensor que tiene un botón en la parte derecha; de momento permanece inactivo. Atraviesa el túnel y llegarás hasta un balcón con otra válvula que debes mover.

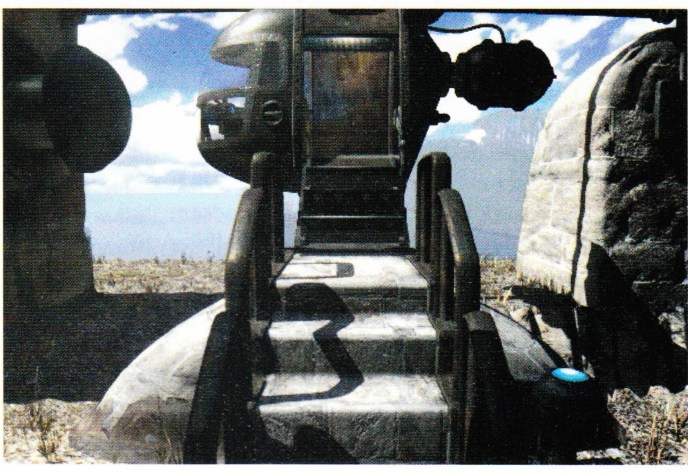
Vuelve hasta la habitación pentagonal y cruza el puente que hay sobre el mar. Entra en la gruta y avanza hasta llegar a una puerta que hay en la pared izquierda. Entra en la habitación y mira por el agujero. Utiliza el interruptor y verás abrirse una puerta en algún sitio. Sal de la habitación en que estás y sigue bajando por el túnel. Abre la puerta que hay al final del túnel y entra en el templo.

Sal por la puerta que has abierto antes y pulsa el botón que se encuentra a la derecha de los escalones. Cuando aparezca el vehículo, entra y sitúate en el asiento del conductor. Gira el vehículo y empuja la palanca. Disfruta del viaje hasta la siguiente isla.

LOS OJOS DE MADERA

Sal del vehículo y ve hacia la derecha. Podrás ver una pequeña esfera de madera que recuerda a un ojo. Si lo tocas, rotará revelando un símbolo que debes anotar. También oirás un sonido del animal asociado. Gira y entra en la gruta; después de subir unos escalones, da la vuelta y verás que la entrada tiene la forma de un animal. Continúa subiendo y luego baja hasta salir de cueva.

En la parte de abajo verás dos animales. Ahora sólo debes acercarte a ellos cuando descansen la cabeza en la piedra. Si consigues aproximarte lo suficiente, oirás el sonido que hacen: te será muy útil algo más adelante. Salte del camino, desciende hasta la playa y rodea la piedra que está dentro del agua. Aparecerá un nuevo ojo del que tienes que anotar el símbolo y estar atento al sonido. La roca en sí misma tiene la forma del animal que luego deberás usar.



Regresa al camino y sigue avanzando hasta llegar a un lago situado en medio de un cráter. Baja por la escalera y toca el ojo para ver el símbolo. Para conseguir la forma del animal, abre la válvula y una parte del recipiente se llenará de agua, con lo que aparecerá la forma del animal buscado. Puedes explorar el resto de la zona, pero no hay nada interesante por ahora.



Regresa hasta la cueva inicial y sigue subiendo hasta la cima de la isla. Cruza el puente de madera para llegar a unos caminos de piedra. Entra por la puerta que hay entre dos troncos. Baja las escaleras y después de atravesar el primer árbol gira a la izquierda. Abandona el camino y baja por encima de las setas luminosas. Al final llegará a un nuevo ojo. Ahora no hay animal disponible, pero sí sonido. Vuelve al camino y cuando llegues a la bifurcación dirígete hacia la derecha y baja las escaleras.





LA GRAN ESTATUA

Cuando llegues hasta la estatua pulsa el botón que hay en la parte superior de una de las lámparas y se abrirá la boca. Una vez dentro avanza hasta el final y coloca la palanca de la derecha en su posición superior. Sal del árbol y ve por la primera desviación hacia la derecha. Enfrente de ti verás una cúpula que gira. Para pararla, mira por el visor y presiona el botón superior repetidamente hasta que se detenga. Ve hasta la cúpula y podrás ver un libro a través del cristal; sin embargo, todavía no es posible abrir el aparato, puesto que no tiene energía ni tú dispones de la combinación necesaria. Sube por los escalones metálicos hasta llegar a una silla que tiene dos palancas.

Siéntate en la silla y tira de la palanca izquierda. Mira hacia abajo y verás el lago que has visitado antes. Usa la palanca de la derecha para cerrar la plataforma inferior. Vuelve a bajar la silla y regresa hasta el ascensor, baja y abre la boca de la estatua para salir. Sigue avanzando hasta llegar a la bifurcación y ve por la derecha de nuevo. Sube los escalones y, cuando salgas, ve hacia la derecha y baja hasta el lago.

Sigue la pasarela que rodea el lago y sube por la escalera: llegarás hasta una vivienda. Continúa por la parte izquierda y sube otra escalera. Llegarás hasta un submarino; empuja la palanca de la izquierda para bajarlo hasta el lago. Ahora tienes que llegar al submarino. Baja al lago, sube por la cueva, cruza el camino de piedra, luego el puente de madera, baja hasta el camino de la playa, entra en la cueva y baja dos escaleras para llegar hasta el submarino.

Una vez dentro del submarino, gíralo. A continuación, empuja la palanca de la derecha para hacerlo avanzar. Cuando pare, vuelve a empujar la palanca. Sal del submarino y sube por los peldaños metálicos. Cuando llegues a la habitación que hay en la cima verás cinco palancas. Colócalas en su posición superior para que todas las estaciones del submarino sean accesibles. Regresa al vehículo y da la vuelta. Avanza hasta la intersección y mueve el selector inferior para elegir la vía de la izquierda, continúa el viaje y sal del submarino cuando se detenga.



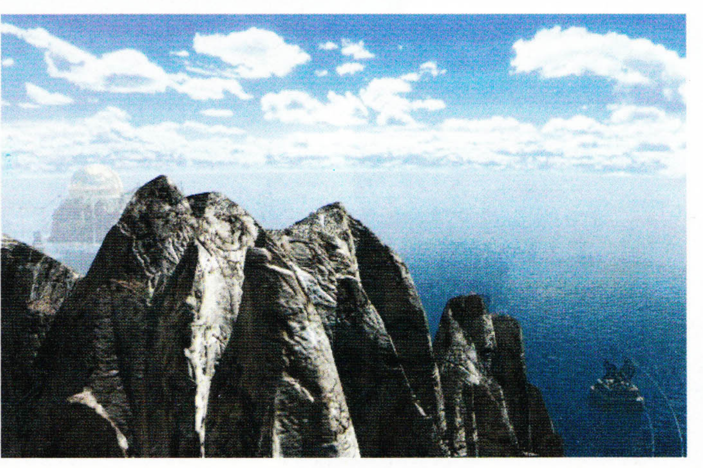
REGRESO A LA ESCUELA

En esta parada está la escuela. Entra y fíjate en el juguete con dos muñecos colgados de una cuerda. Cada vez que accionas el pez, el muñeco correspondiente desciende un número de posiciones, indicado por el símbolo que aparece en la parte inferior. El primero que llega hasta abajo es atrapado por el pez y el juego vuelve a empezar. Lo que tienes que hacer es utilizar el juguete para averiguar los símbolos que se corresponden con nuestra numeración decimal. Cuando tengas todos los símbolos y su traducción, vuelve al submarino.

Gira el submarino y avanza. En la siguiente bifurcación sigue por la izquierda. Avanza hasta la plataforma que has cerrado anteriormente, tira del asa triangular y subirás hasta la cima de la estructura. Una vez arriba, mira en el interior de la celda. Sin embargo, aún no puedes liberar al prisionero.

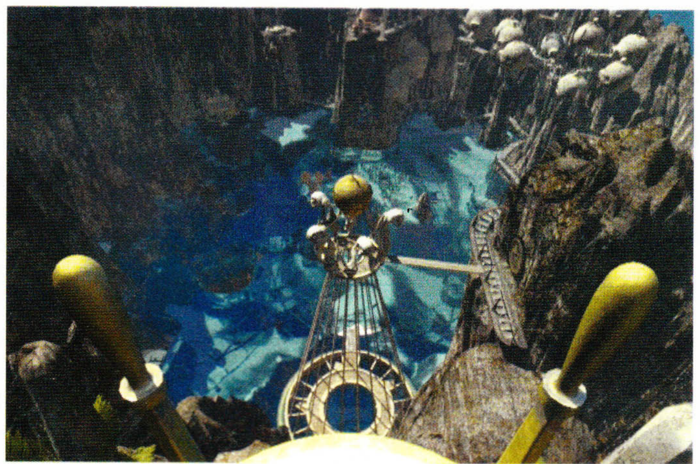












Sigue por la plataforma y baja por la escalera metálica hasta el lago. Regresa hasta la cima de la isla (zona de piedra). Tienes que encontrar un árbol cortado con un hacha clavado en él y luego ir hacia la derecha hasta un agujero cuadrado. Entra en este nuevo vehículo y pulsa el botón de la izquierda para visitar la siguiente isla.

Esta nueva isla también tiene un lago en su centro. Desciende por la escalera hasta dicho lago y sitúate en el centro del mismo a través de la pasarela. Mueve la llave hacia ti y ve hasta el edificio de la playa. Las llamas que verás debajo deben ser apagadas para que puedas entrar. Sube las escaleras y, desde la puerta, gira hacia la izquierda y avanza hasta llegar a las llaves. La de la derecha apaga las llamas y la rueda de la izquierda drena la habitación. Ahora gira otra de las llaves para dar energía al edificio y con la última llave eleva la plataforma del interior.

Entra en el edificio, avanza hasta el centro y baja por el túnel. Saldrás a la ladera de una montaña. Ve por la derecha y llegarás a un balcón que domina el lago. Abre la trampilla y vuelve al centro del lago para colocar la llave en su posición original. Vuelve al balcón y entra por la puerta doble. Avanza hasta llegar a una especie de colador. Mira hacia arriba y verás un ventilador girando. Vuelve hasta la entrada y cierra las puertas. Aparecerán dos más que antes permanecían ocultas. Baja por la de la izquierda y, una vez hayas entrado en la habitación de la cúpula, gira y cierra la puerta. Continúa por el hueco que aparece y llegarás a otro visor para parar la cúpula. Cuando se haya detenido, vuelve a subir y continúa recto. Cuando llegues a la plataforma, avanza hasta llegar a una palanca, empújala y hará que se pare el ventilador. Vuelve hasta el ventilador, abre la trampa y coloca un poco de cebo.

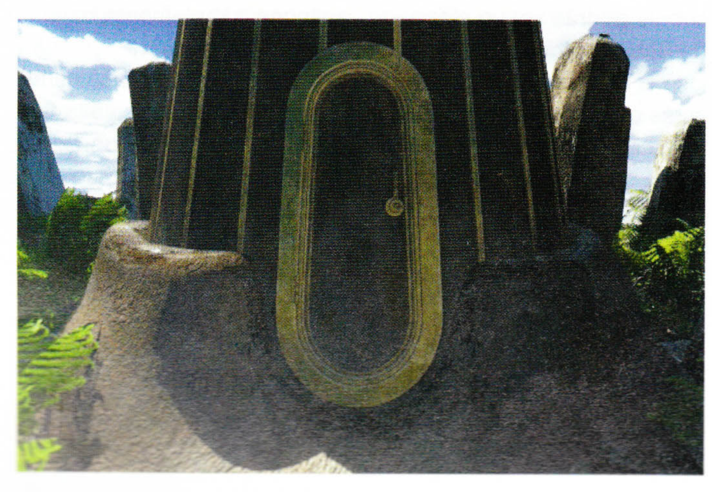
Empuja la palanca y bajará la trampa; cuando oigas que se cierra, súbela y ábrela. Una vez que hayas visto la rana, sube por el ventilador y avanza hasta llegar a una nueva habitación.

EL LABORATORIO

Ahora te encuentras en el laboratorio de Gehn. Aquí no hay nada importante, excepto el diario de Gehn; léelo y anota la secuencia de cinco números que hay en el diario, diferente en cada partida. Con esta secuencia se pueden abrir las cúpulas una vez que tengan energía. Para traducirla tienes que utilizar la tabla que has aprendido en la escuela de correspondencia entre el sistema numérico del país de Riven y el decimal que nosotros conocemos.

Hay que tener en cuenta que el cinco es el uno rotado y el diez el dos rotado. Por tanto, si en el número aparece rotado debes multiplicarlo por cinco. Además hay que tener en cuenta que si el símbolo es la suma de dos, el número que representa es la suma de esos dos valores.

Sal del laboratorio por la puerta principal (la posterior da a unas vías) y ve hacia la derecha. Cuando llegues a una palanca, empújala y bajará la pasarela. Entra en la cúpula principal y sal por la primera puerta de la izquierda. Cuando llegues al hueco, gira y pulsa el botón para que suba el ascensor. Sigue avanzando y fíjate en una cúpula a la izquierda; continúa hasta la puerta de bronce. Abre la puerta con la







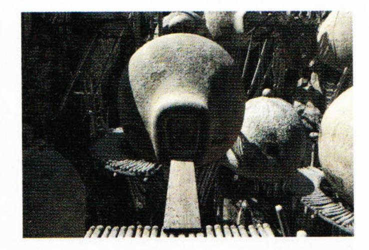
palanca y verás que está conectada con la habitación pentagonal de antes.

Vuelve a la cúpula y ve hacia la izquierda. Gira la rueda para completar la pasarela, sigue hasta el ascensor que antes estaba inactivo y pulsa el botón para bajar. Sube por las escaleras y detén la cúpula. Vuelve a la cúpula grande y sube al nivel superior. Gira por la primera pasarela a la derecha y empuja la palanca para que ascienda la pasarela. Esta acción ahorrará bastante tiempo más tarde.

Continúa hasta la siguiente salida y regresa hasta el laboratorio de Gehn. Ve hacia la otra puerta y pulsa el botón situado en la parte izquierda. Con esto conseguirás llamar a un coche que vendrá por los raíles. Sal del laboratorio por esta puerta y utiliza el vehículo para pasar a la siguiente isla.

EL MAPA DE RIVEN

Cuando llegues a la isla, sal del coche y avanza subiendo los escalones. Atraviesa la zona del lago y entra en el edificio central de la isla. Cuando llegues al ascensor, sube y podrás ver un mapa de Riven. Si tocas los símbolos del cuadro de mando verás cuál es la forma asociada a cada una de las islas. Antes de continuar, asegúrate de que puedes recoger cada isla por su forma.

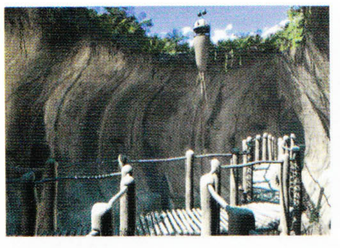


Ahora hay que realizar una serie de acciones iguales para cada una de las islas. Pulsa el botón de la isla, gira y continúa hasta la estructura con forma de seta. Bajo una lupa verás la forma de la isla que has seleccionado previamente. Para cada una de las islas que has visitado antes intenta recordar dónde está la cúpula. Pulsa esa zona en la lupa y aparecerá un mapa en tres dimensiones de esa parte de la isla. Toma nota de la posición exacta de la cúpula en la rejilla 5x5 de la zona. Esta información te permitirá más tarde dotar de energía a todas las cúpulas.

Una vez hayas terminado de hallar las coordenadas de las cúpulas, busca un visor para poder parar la cúpula. Sin embargo, esta vez no es posible ver el símbolo. Una vez detenida la cúpula, vuelve a las vías y entra en el vehículo. Gíralo pero no avances; simplemente baja por el otro lado.

Abre la puerta y ve hasta el final del pasillo. Empuja la palanca y llamarás a un extraño ascensor: utilízalo para bajar a un nivel inferior. Abandona el ascensor y sigue







por el camino hasta subir unos escalones y llegar a un trono. Siéntate en el trono y pulsa el botón de la derecha para colocarlo en posición. Empuja la palanca de la derecha y aparecerá un visor. Mira por él y coteja los colores con los símbolos de las cúpulas. Sin embargo, sólo podrás averiguar tres colores.

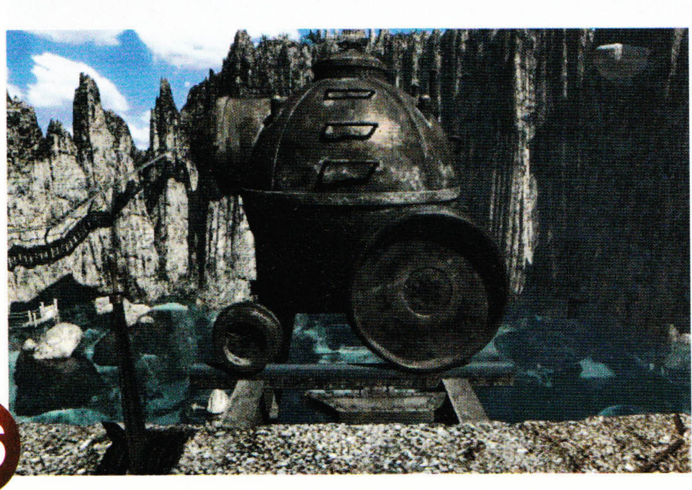
Retira el visor y empuja la palanca de la izquierda. Si pulsas el botón hexagonal de la izquierda (puede que necesites varias pulsaciones), aparecerá una mujer encerrada en una habitación. Es Catherine. Ahora sólo queda encontrarla y atrapar a Gehn. Si pulsas las otras lengüetas verás varias vistas del lago de los ojos; presta atención: aparecerá una forma de animal, que es la que faltaba.

Con esto has terminado aquí. Recoge el visor y devuelve el trono a su posición original. Vuelve hasta los raíles y utiliza el vehículo para regresar a la isla de los ojos de madera.

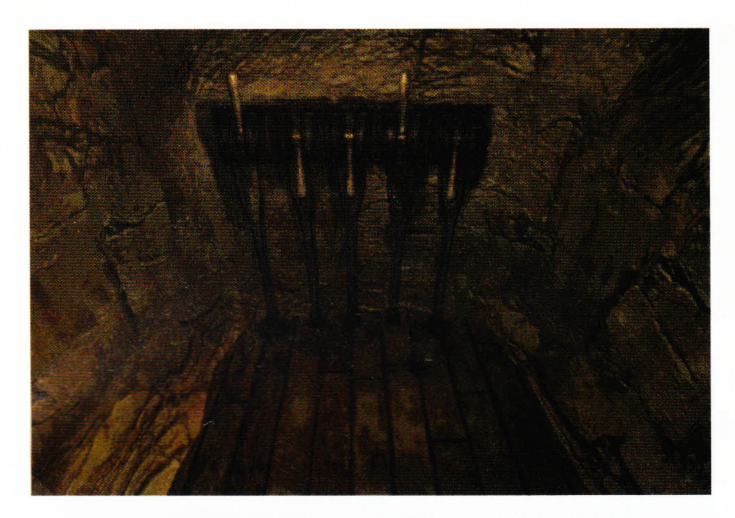
LOS CINCO ANIMALES

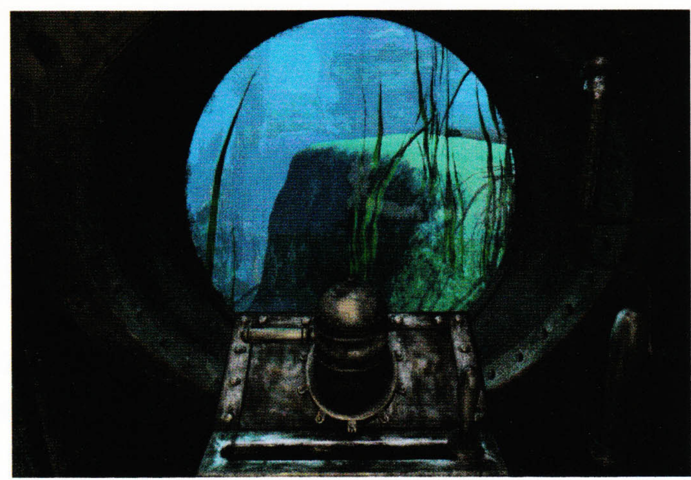
Sal del transporte y atraviesa la puerta para entrar en el ascensor. Sube un nivel por el ascensor y empuja la palanca de la izquierda para abrir la boca de la estatua. Avanza y sube los peldaños. Cuando llegues, la bifurcación del árbol continúa por la derecha. Tras salir por la puerta sigue hacia la derecha para llegar al lago.

Una vez en el lago, sube por la escalera metálica que bajaste anteriormente. Libera al prisionero pulsando el









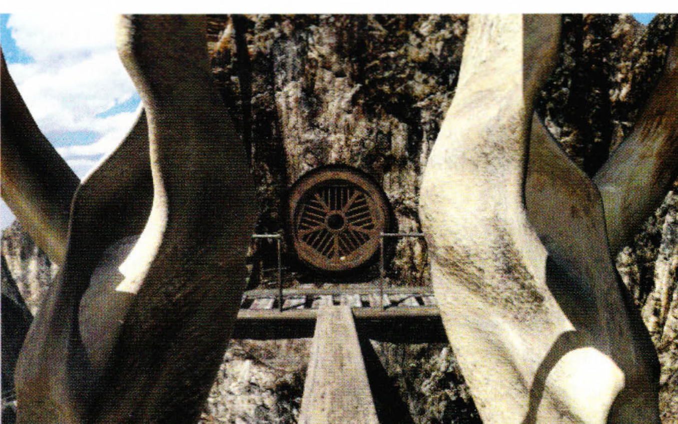
botón que hay a la derecha de la celda. Sin embargo, cuando entres verás que el prisionero ha desaparecido.

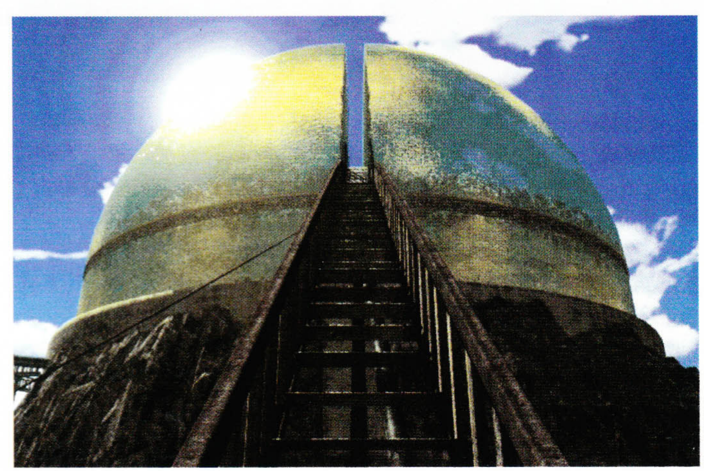
Abre la rejilla del suelo y toca el agua para descubrir un botón secreto. Úsalo y se abrirá un pasadizo secreto. Entra en la oscuridad y avanza hasta llegar al agua. Empuja el palo que se ve a la izquierda y se encenderá una luz. Gira y desanda el camino encendiendo las luces que cuelgan de los palos que salen de la pared. Cuando pases, el marco de una puerta gira y abre una puerta que ahora es visible.

Aparecerás en una habitación circular. Para resolver este *puzzle* tienes que bajar las piedras con la silueta de los animales que has ido viendo a lo largo de toda la aventura. Además, debes bajar las piedras en el orden que indicaba el número que había en el ojo. Si no sabes el orden, es el siguiente: mira hacia la puerta de entrada, desde la puerta empuja la tercera piedra hacia la derecha y luego la tercera hacia la izquierda. Gira hacia la derecha y pulsa la segunda piedra empezando desde la izquierda. Vuelve a girar hacia la derecha y pulsa la séptima piedra empezando por la izquierda. Por último, pulsa la piedra central. Si la secuencia es correcta, se abrirá un nicho en la pared dejando al descubierto un libro. Abre el libro y toca la imagen para viajar hasta una nueva isla.

Cuando llegues a este nuevo lugar, debes entrar en la cueva. Si te acercas al ídolo que hay allí, aparecerán unos guardas que te dejarán sin sentido con unos dardos. Tendrás una fugaz visión de un viaje a través de un lago y despertarás en el interior de una celda. Ya estás acostumbrado a eso.





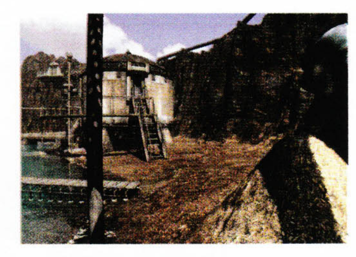


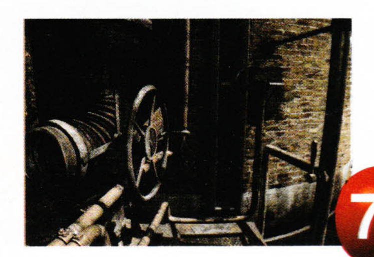
Levántate y mira por la ventana. Cuando regreses al centro de la habitación te visitará una amiga de Catherine. Ésta te dejará el diario de Catherine y el libro prisión que te robaron al principio. Si quieres puedes examinar el libro, pero no toques la imagen o serás atrapado en su interior. Lee el diario de Catherine: contiene instrucciones sobre cómo manejar el artefacto en forma de cono del principio. También debes anotar la combinación de números que aparece en el diario. Pasado un rato volverá la chica con un nuevo libro. Éste te permite regresar a la habitación de los animales. Por tanto, úsalo.

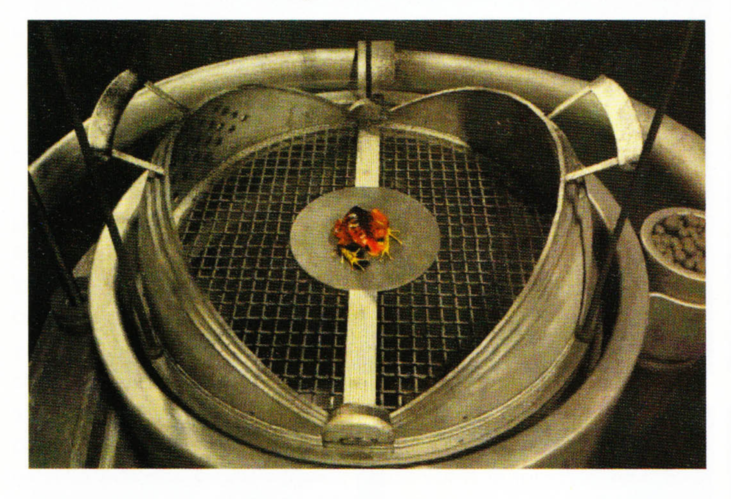
CONSIGUIENDO ENERGÍA

Sube a la parte superior de la isla y vuelve al vehículo que parte desde el agujero cuadrado. Empuja la palanca y regresa a la isla del laboratorio. Rodea el edificio de la playa y sube por las escaleras hasta el laboratorio, pasa de largo y ve hasta la cúpula central. Entra en el edificio y sal por la primera puerta de la izquierda. Avanza hasta la habitación pentagonal. Gira hacia la derecha y pulsa el botón dos veces. Sal de la habitación pentagonal por la otra puerta y asciende hasta la cima de la cúpula.

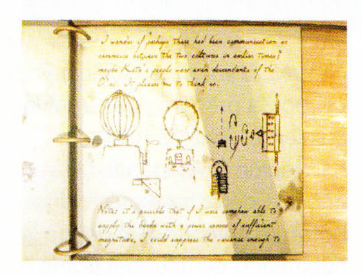
En el centro del pasillo hay una rejilla que simboliza el mapa de Riven. El objetivo es colocar las bolas del color correspondiente a cada cúpula en las coordenadas que anotaste en el mapa de Riven. Sin embargo, falta por







conocer dos colores. Sabemos las cinco posiciones y tres colores, así que con un poco de ensayo y error podremos resolver el *puzzle*. Una vez colocadas las bolas en el lugar adecuado, gira y avanza una vez. Vuelve a dar la vuelta, baja la palanca de la parte derecha de la



pared y pulsa el botón blanco. Si la combinación es correcta oirás un ruido y habrás devuelto la energía a las cúpulas. Si no lo es, prueba la siguiente combinación (primero indico la fila, luego la columna del cuadrado y a continuación las coordenadas de la bola dentro del cuadrado):

Bola violeta, cuadrado 1-1, fila 4, columna 2.

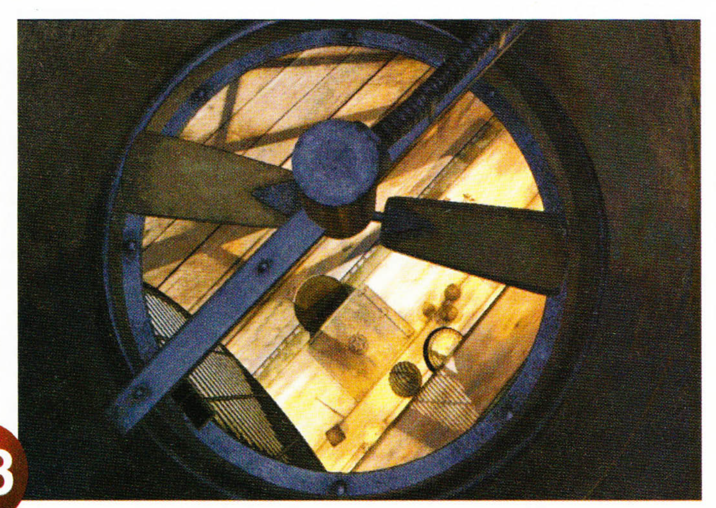
Bola verde, cuadrado 1-4, fila 1, columna 1.

Bola azul, cuadrado 1-5, fila 1, columna 2.

Bola rojo, cuadrado 4-2, fila 2, columna 4.

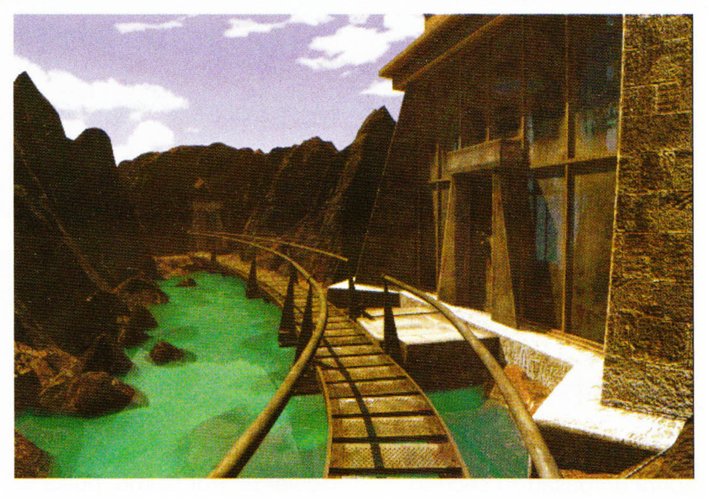
Bola naranja, cuadrado 5-2, fila 2, columna 1.

Una vez las cúpulas tengan energía, podemos ir a la búsqueda de Gehn. Ve hasta la cúpula de esta isla y colócate delante de la ventana por la que se ve el libro. Debajo de la ventana hay unas pestañas que puedes mover. Para abrir la cúpula debes colocar cada pestaña en uno de los números que había escritos en el diario de Gehn del laboratorio y que debes traducir como indiqué antes. Cuando las pestañas estén en posición, pulsa el botón inferior y accederás al libro. Ábrelo y toca en la imagen para viajar hasta la isla de Gehn.









ATRAPADO

En la nueva isla apareces dentro de una jaula. Además, los libros que te rodean no tienen energía. Gira hasta que veas un panel cuadrado, pulsa el botón y aparecerá Gehn. Después de soltar un discurso te enseñará el libro prisión. Toca la imagen y Gehn quedará atrapado en su interior. Busca una trampilla en el suelo y baja hasta la habitación de Gehn. En la mesa que está junto a la cama hay un globo de plata. Si lo tocas sonará una melodía. Esta melodía consta de una combinación de tres sonidos distintos. Cuando la sepas de memoria, vuelve al piso superior.

Empuja una palanca para devolver la energía a los libros. Cada uno de ellos te permite viajar a las diferentes islas de Riven. Sin embargo, sólo interesa el que tiene el dibujo de un solo cuadrado que corresponde a la única isla que no hemos visitado. Abre el libro y toca la imagen. Sal de la cúpula pulsando el botón que hay en el suelo. Cruza la pasarela y entra en el edificio. Colócate en la jaula y fíjate en las tres palancas de la pared. Con ellas debes reproducir la melodía que generaba el globo.

Si todo va bien y has seguido paso a paso nuestras instrucciones, entonces habrás conseguido rescatar a Catherine. Ésta te comunica entonces que tienes que avisar a Atrus con el artefacto en forma de cono. Sal al exterior y detén la cúpula. Introduce la combinación y regresa hasta la isla de Gehn. Una vez hayas llegado hasta allí, utiliza el libro correspondiente para llegar a la isla de la cúpula gigante. Por el camino deberás deshacer algunas de las cosas que ha hecho Catherine al ir delante de ti.

Cuando llegues a la isla de la cúpula debes llegar hasta el cono. Una vez en el cono, examina la pata izquierda del artefacto y quita el freno. A continuación, mira la parte inferior del aparato e introduce la combinación del diario de Catherine para abrir el portal dimensional. Empuja la palanca de la derecha y presiona el botón hasta que el cono rompa el cristal y cree una fisura estelar. Si has hecho todo de forma correcta, entonces Atrus y Catherine se reunirán finalmente mientras Riven se colapsa a través de la fisura.

A. L. MOZÚN



Nuestro "contestón automático" se ha rebelado y ha decidido no contestar más cartas hasta que le demos de comer. De manera que, al menos durante este mes, vamos a responder a vuestras amables misivas los miembros más destacados de esta redacción.

PREGUNTAS CORTAS

-Me gustaría saber si los juegos de la consola Sony Playstation son compatibles con los PCs y por qué motivo.
- ¿Qué juegos de coches y de fútbol me recomendáis?
THIAGE MARTINS DE LIMA
(BARCELONA)

Respuesta: Los juegos de Sony Playstation no son compatibles con PC porque la consola utiliza *chips* especiales para realizar ciertas funciones. Actualmente, algunos emuladores logran correr la pantalla de presentación de los CDs, pero se requiere demasiado equipo para lograr que un PC pueda correr esos juegos.

De coches, *Screamer Rally* o los que comentamos este mes, y de fútbol *Fifa Soccer 98* o *PC Fútbol 6.0*.

- El "Curso de programación en 3D" está muy bien, pero sin los editores de *Doom* y el compilador de C no se puede hacer nada. Dais direcciones de Internet, pero no todo el mundo tiene acceso.
ALEJANDRO FERNÁNDEZ JORNET
(BARCELONA)

Respuesta: Lo sabemos, pero no se puede dar esos programas en un CD-ROM comercial. Lo estamos estudiando pero, por ahora, sólo se puede coger por Internet.

- ¿Cuándo saldrá *Starcraft*? ¿Cuándo saldrán *Diablo 2* y *Warcraft 3*? ¿Cuál es mejor: *Quake 2* o *Duke Nukem Forever*?
JAVIER ÁLVAREZ ESPINOSA
(MADRID)

Respuesta: Parece que te gusta bastante Blizzard. En principio para *Starcraft* falta bastante menos de lo que te piensas. A principios de Enero comenzó la última fase de testeo en Estados Unidos, así que en breve podremos disfrutar de él.

Respecto a *Diablo 2*, le queda algo más, al igual que ocurre con *Warcraft 3*, que en este caso se llama *Warcraft Adventures* y es una aventura gráfica.

Quake 2 es bastante bueno, aunque se nos antoja algo corto. Respecto a *Duke Nukem Forever*, por ahora solo hemos visto pantallas preliminares.

- Bajo MS-DOS he jugado en modo multiplayer sin ningún problema con conexión en serie con cable Null-Módem, utilizando el puerto COM 2 en ambos ordenadores con juegos como *Doom*, *Duke Nukem 3D*... El problema viene cuando intento hacerlo bajo Windows 95, como por ejemplo con *Diablo*. No lo consigo y me gustaría saber por qué.
FRANCISCO RGUEZ. GONZÁLEZ
(Alcalá de Henares, MADRID)

Respuesta: En principio no debieras tener ningún problema, ya que Windows hace las conexiones directamente al puerto. Como no nos indicas exactamente el mensaje que te da, no te podemos ayudar más, pero prueba a reiniciar el ordenador con los cables conectados.

- Tengo un Pentium 100 y tengo previsto hacerle una ampliación, pero no me decido entre aumentar la memoria RAM a 32 Mb o mejorar la tarjeta gráfica. Si hago esto último, ¿qué me recomendáis: meter una S3 Virge 4 Mb con una aceleradora 3Dfx o una Mystique 4 Mb, que ya es 3D de por sí? En unas tiendas me han dicho que la mejor combinación es la primera, pero la segunda me sale bastante más económica. ¿Puede haber, si acaso, una tercera opción?
DARÍO MONTERO GONZÁLEZ
(Oviedo, ASTURIAS)

Respuesta: La ampliación de memoria es bastante importante, sobre todo si tenemos en cuenta que ya hay muchos juegos que piden un mínimo de 16 Mb para poder funcionar.

Respecto al tema de las tarjetas gráficas, es más complicado. Yo personalmente te recomiendo la primera opción, sobre todo si tenemos en cuenta que la mayoría de juegos vienen preparados para el *chipset* 3Dfx. La segunda es más barata, pero las tarjetas Mystique de Matrox suelen dar bastantes problemas de compatibilidad (y si no, que se lo pregunten a los que compraron *Tomb Raider II* teniendo una).

Eso sí, existen varias interesantes opciones. Por ejemplo, cómprate una tarjeta compatible Chipset Permedia 2 con 8 Mb, que aunque resulta más cara que una Mystique te rinde como la primera combinación. O bien, espérate a la 3Dfx 2.

MANDADNOS DOS JAMONES...

En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

NEON GENESIS EVANGELION 3

Distribuidor: ANIME VIDEO

Esta tercera entrega de la serie que ha ocupado nuestros corazoncitos nos demuestra que sigue mejorando tras cada capítulo. Así, en esta ocasión aparece un nuevo personaje. Se trata de una nueva piloto que se unirá al grupo ya conocido, proveniente de la sección alemana de NERV. Durante su traslado, junto a un nuevo prototipo, hasta Japón para defender los continuos ataques de Angel, uno de los miembros de este grupo extraterrestre atacará al convoy.





La trama como puedes ver, se va complicando, pero se mantiene la calidad de dibujo, y sigue siendo toda una gozada seguir esta fantástica serie que nos introduce más y más en su desarrollo. Esperemos que los señores de Manga Films no tarden mucho en traernos más entregas.

NEKO 36

Distribuidor: CAMALEÓN ED.



Otro mes más, nuestra revista de manga favorita sigue en la cabeza de todos los aficionados al *manga* y el *anime*, gracias a su gran calidad.

En este número encontramos diversos reportajes, todos ellos muy interesantes, como por ejemplo el que trata acerca de nuevas series como *X*, o la excelente *Armitage III*. A todo ellos debes añadir las secciones habituales, como Noticias o Multimedia.

Pero lo mejor de todo es el póster que regalan este mes con una secuencia del final de la serie *Dragon Ball GT*. Así que ya sabes: apresúrate en acudir a tu tienda especializada favorita y conseguirás una excelente lámina para decorar tu habitación por el precio habitual de esta excelente revista.

APPLESEED 1 y 2

Distribuidor: PLANETA deAGOSTINI

Por fin. Tras una larga espera, Planeta se ha decidido a sacar los tomos de la obra original del excepcional autor nipón Masamune Shirow. Si hace ya casi tres años pudimos disfrutar con los *animes* (en formato películas de vídeo) gracias a Manga Vídeo, ahora podremos conocer cuál es la filosofía general del autor y cuál fue el secreto de su éxito.

El dibujo, como podrás comprobar, es genial, y el hilo argumental de estos tomos, simplemente excelente. Si bien las películas son bastante fieles a ellos, aquí podrás conocer cómo la chica se unió a la policía robotizada, o cómo fue la creación de Briaireos.

En la calle, ya puedes encontrar dos tomos de la serie, pero saldrán a la venta bastantes más, hasta completar la colección. Los tomos primeros tienen los títulos de *El desafío de Prometeo*, y *Prometeo desencadenado*.

Se trata, pues, de todo un clásico que no te debes perder bajo ningún concepto. Como se dice en Japón, hay un antes y un después dentro del *manga* con el maestro Masamune Shirow.



PÁGINAS INTERNET

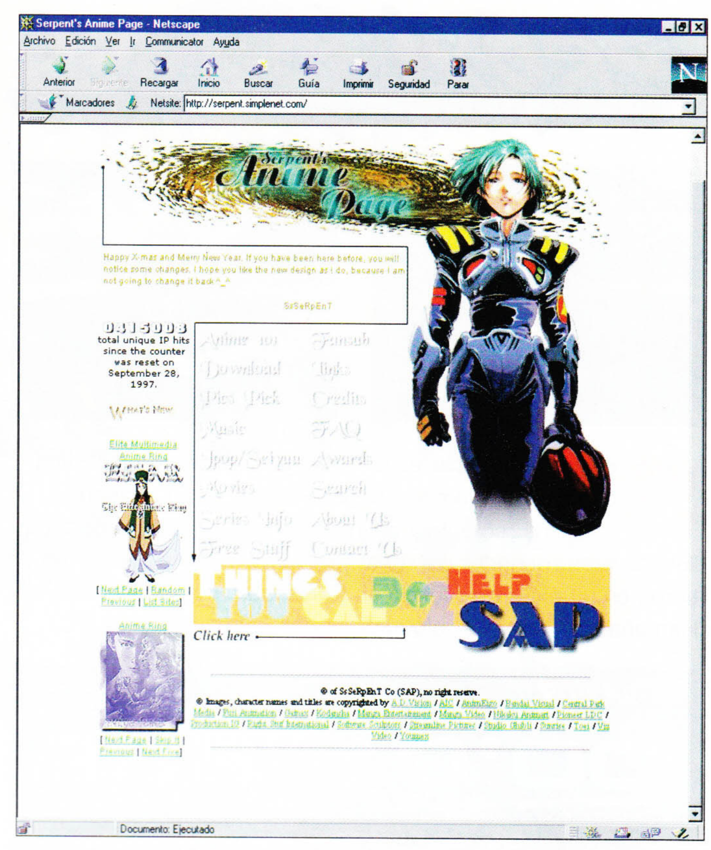
Serpent's Anime Page es uno de los mejores recursos que puedes encontrar en la Red de redes acerca del mundo del *anime* y el *manga*. Nos hemos quedado impresionados con este servidor, ya que en esta DNS encontrarás todo tipo de información dividida por un inteligente sistema organizativo.





Así, dentro cada título que incluye el autor en el web, te tienes la posibilidad de encontrar conexiones a imágenes, sonidos, músicas, vídeos, así como *links* de otros aficionados.

De esta manera, encontrarás fácilmente toda la información que desees sobre el género. Da gusto encontrar páginas como ésta. Vamos a tener bastante difícil encontrar otra igual o, al menos, parecida, pero, como os decimos todos los meses... Desde aquí, lo seguiremos intentando.



Si quieres tener acceso a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://serpent.simplenet.com/







Sega Touring Car es la nueva apuesta automovilística de la factoría nipona Sega. Basado en su reciente máquina recreativa del mismo nombre, este programa llevará a tu ordenador personal todos los detalles que convirtieron en un éxito este juego en todas las salas recreativas. Han añadido, además, algunos modos especiales para PC.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. (91) 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

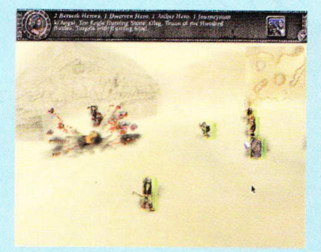


PC TOP PLAYER

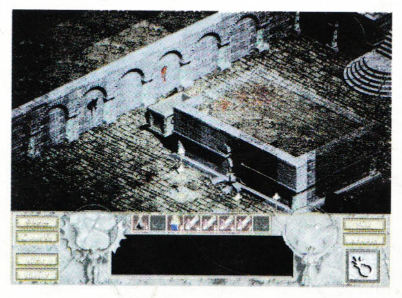
ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

MYTH: THE FALLEN LORDS

Estrategia medieval de gran calidad en un programa que apasionará a los conocedores del género. Gracias a esta demo jugable del programa podrás disfrutar un adelanto de los excelentes gráficos con que cuenta. Los señores de Bungie han realizado un trabajo excepcional que no te debes perder.







HELLFIRE

En el CD-ROM te ofrecemos un singular vídeo de presentación de esta excelente actualización de un programa que marcó toda una época del *multiplayer*: Diablo.



HEAVY GEAR

Merced a este trailer podrás descubrir los nuevos derroteros que va a tomar el clásico estilo Mechwarrior. Robótica futurista en un programa entretenido.



INCUBATION

La saga Battle Isle continúa su largo camino con esta cuarta entrega en castellano, que se desmarca un poco de la línea habitual de la serie.

ADEMÁS...

LINKS LS 98
SABRE ACE
JONAH LOMU
TEST DRIVE 4
F-22 DID ADF
TOCA TOURING CAR
HUMAN ONSLAUGHT
ARMORED FIST 2
POLITIKA
HÉRCULES
FIFA SOCCER 98

Red Baron II



Un programa fuera de serie que, sin subirse al tren de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D, ha alcanzado una calidad tan elevada que merece ser nuestro Megagame de este mes. En el vídeo de presentación que te ofrecemos podrás ver todas las posibilidades de este excelente simulador de vuelo te ofrece. La narración del mismo es en castellano, con lo que comprenderás mejor todo el desarrollo.

